本期焦点：《极品飞车》续作独家图文资讯



www.popsoft.com.cn

2009年 旬刊 总第292期

大众软件®

电脑……择

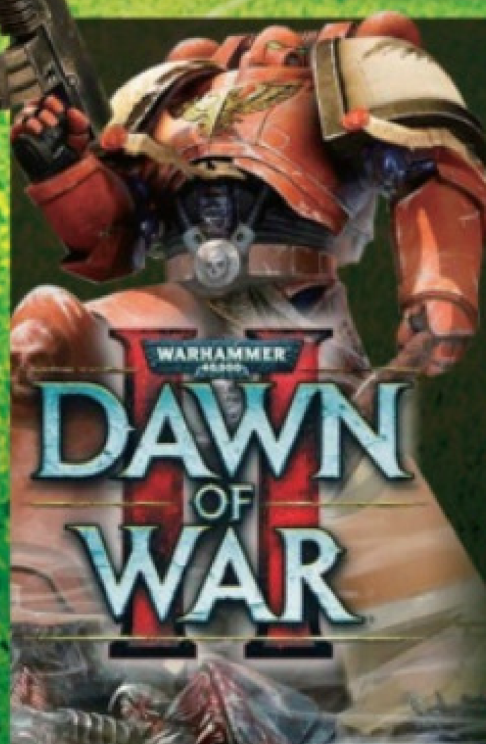


深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、第九城市。





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

业界调查：山寨网游何时休？

红色警报，再次响起——“红警”系列之批判

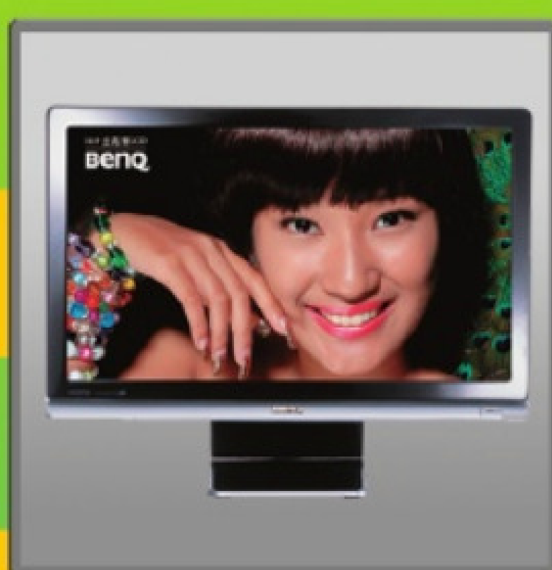


本期攻城略地
末日之战





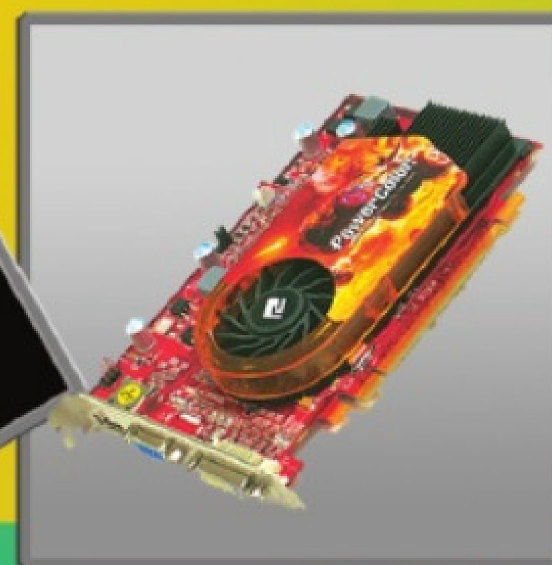
好用你就揣着走
不好大家一起踹

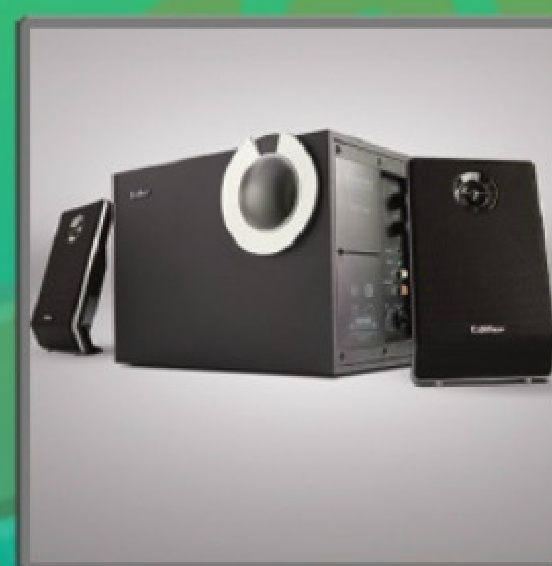















我要申请



责编手记

“为什么冰河不给中旬刊写稿子呢！嗯……因为他还有更要紧的事情做，比如翻翻《辞海》，起起名字什么的。”

嘿，朋友们，春天来了。

阳光明媚的午后，整个编辑部突然一片躁动，只见二三十号壮小伙子把8神经同学围在中央。8神经同学手持一把M16，在昏暗的房间里冲来冲去，还不停地哒哒哒放枪，随着子弹壳铿锵落地的声响，地下就倒了一大片的尸体！嗯嗯，我当然是说在游戏里啦……

当他不放枪的时候，就一本正经地向大家介绍这个好玩的游戏。比如，他说：“小心Boomer！喷到你就来僵尸了！”他还说：“小心Smoker，它会吐舌头缠你！”而他最常说的是：“好啦！安全啦！大家跟我走！”只见屏幕上3个唯唯诺诺的小人端着枪跟在8神经的身后，且战且退，有条不紊。这时，围观的人群里总能爆发出一阵阵的赞扬声。“打得真不错！”“很有领袖的气度嘛！”那3个唯唯诺诺的小人也丝毫不怀疑这一点，小人蓝星说：“还有多久过关？”小人野花说：“你路熟，你带路！”小人大漠小虾说：“都听大哥的呀！”

带头大哥气定神闲地说：“这里听我讲一下！马上要出3拨僵尸，每拨僵尸过去以后会出来一个坦克，我们到外面空地上，集中火力把它干掉。等第三拨僵尸来的时候有运兵车，我们赶紧上车，就逃走啦！”3个小人齐声道：“好好好！计划真周密，想得真周到！”

于是，4个人开始了一场异常艰苦的战斗，他们齐心协力干掉了两拨僵尸，并且战胜了第二个坦克，不幸的事却在黎明前的黑暗里发生了：一个凶残的Smoker伸出长舌将大漠小虾叼走，野花奋不顾身地前去救援。这时只听8神经大喊一声：“车来啦！快跑！”“我……我动不了啊！”被舌头缠住的大漠小虾喊道，“大哥救我！”蓝星正欲伸出援手，只听8神经果断地喝道：“不救了！跑啊！”于是，8神经和蓝星跳上大车扬长而去，只留下两个同伴绝望的惨叫声……

扔掉鼠标、摘下耳机，8神经愤愤地说：“哪有时间救你们！救你们我们就得死！”

后来我便把这款游戏叫做Left 2 Dead了。

嗯嗯，这是4月中旬刊紧张制作期间的一个插曲，后来，中旬刊的同事忙着工作，也就很少再和“带头大哥”联机过关了。但是你看，只要打了这一场就能值回票价，这让我们拼命排版、看样的间隙，只要盯着8神经的屏幕，立刻就能占领心理的制高点，意欲痛斥这种不道德的行为。而8神经同学总是能举出若干僵尸片里的桥段，证明没有一个僵尸类型片里会有大团圆结局。“下次我死一万次，也把您保出去好了！”他最后无奈地说。

不管怎么样，我们又找到了一个可以一起玩得很爽的游戏。重要的是，在这里你不仅可以肆意攻击，也可以丢下同伴逃走，不必像踢场足球一样，因为一次次小小的铲人就受到谴责。

好了，这则8神经同学的八卦就透露到这里。很多读者朋友哭着喊着希望看到8神经同学在中旬刊现身，我正是在满足大家的需求呀！鉴于这个八卦实在太狠，被8神经同学发现后很难活到下次做责编，索性我再八卦一下另一位明星人物！很多读者奇怪，为什么冰河不给中旬刊写稿子呢！嗯……因为他还有更要紧的事情做，比如翻翻《辞海》，起起名字什么的。起名字，各位晓得吧？看起来简单，其实很头疼的……

大漠小虾

xiah@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
爱丽斯、暗黑破坏神Ⅲ；

B
变形金刚——卷土重来、波斯王子；

C
赤壁、冲突世界——苏联进攻；

D
但丁的地狱、刀剑英雄Ⅱ、德军总部、第八梯队、地下城与勇士；

F
风暴来袭、FIFA Online 2、福尔摩斯大战开膛手杰克；

H
红色警戒3——起义时刻、红色派系——游击队、红楼梦、火爆狂飙——天堂；

J
剑仙、极度恐慌2——起源计划、镜之边缘、极品飞车——换档、极品飞车世界在线；

K
科林·麦克雷——尘埃2；

L
聊斋、龙世纪——起源；

M
魔兽世界——巫妖王之怒；

Q
七剑、奇异旅行；

R
R.U.S.E.；

S
生化危机5、实习医生格蕾、守望者——终结将至、兽血沸腾；

T
汤姆·克兰西的末日之战；

V
VR网球2009；

W
完美世界国际版、维尼提卡、温柔杀手、无尽的任务Ⅱ；

X
仙剑Online、新绝代双骄之鱼戏江湖篇、星际传奇——攻击黑色雅典娜、星际争霸Ⅱ、逍遥传说；

Y
英雄连——无畏传说。

Z
战锤40000——战争黎明Ⅱ、战斗位置——血战太平洋、诛仙。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年04月08日
定　　价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

P86 深度游戏重点推荐
极品飞车世界在线



本刊独家报道！
独家专访EA Asia联合制作人

P48 前线地带重点推荐
暗黑破坏神III

那些风格各异的克隆作品，没有一款能超越《暗黑破坏神》在玩家心目中的地位。在苦苦等候了9年后，我们终于要迎来它的正式续作。



P124 评游析道重点推荐
DICE Summit全景扫描

如果说路人皆知的E3大展是向全球玩家炫耀各厂最新大作的华丽舞台，那么显得略微"低调"的DICE峰会就像是游戏业首脑进行高层会晤的圆桌大堂。



P158 攻城略地重点推荐
极度恐慌2——起源计划

《极度恐慌2——起源计划》不是一款单纯的射击游戏，更是一部恐怖题材的剧情佳作。在《大众软件》4月上为您带来流程攻略后，本期我们刊出详细剧情。

■ 久游网宣布《仙剑Online》道具复制事件处理办法

■本刊记者 大漠小虾

在2月底、3月初《仙剑Online》因游戏Bug导致大量游戏道具被复制后，久游网经过几天的斟酌，在《仙剑Online》官方网站上紧急发布了处理办法。声明如下：

在2009年2月28日至3月1日期间，《仙剑Online》出现个别玩家恶意利用游戏漏洞复制道具，并向其他玩家恶意传播，获得不当利益的现象，严重破坏了其他游戏玩家的合法权益。为了维护《仙剑Online》和谐、公平的游戏环境，在运营商久游网和开发商大宇资讯的共同努力下，第一时间完成了对漏洞的修复。同时对异常道具展开了深入的排查工作，经过数日的细致排查，根据排查的结果正式宣布第一批“道具异常”账号处理办法：



网络媒体上针对此事的专题报道

1.对以下情况进行账号冻结处理：A.账号中拥有异常的高阶装备；B.账号内消费金额与实际拥有道具价值不相符。同一游戏账号拥有不同区服角色的，只冻结有复制问题的区服游戏账号。

2.直接对账号中的复制道具进行清理，删除用于复制的原道具和所有复制出的道具。

以上两种处理办法将从2009年3月11日正式开始实施，同时均提供给玩家申诉渠道。截至到3月30日，玩家可以通过客服平台及热线上报有效证明其装备、道具正常的材料，经核实后，即可恢复账号。

此次道具复制事件在一定范围内引起了玩家的关注，一些大众媒体也对《仙剑Online》中的异常投入特别的关注。希望此事能够圆满解决，为国产网游的运营作出榜样。。

■ 《开心》公测成绩不俗，网龙欲抢占Q版网游市场



《开心》主打“星爷”牌，看来十分成功

网龙2009年最新推出的Q版回合制网游《开心》在公测期间人气不断提升，目前已有100万注册玩家涌入“花花世界”。网龙表示，《开心》的火爆公测，使网龙成功抢占了Q版网游市场。网龙说，凭借丰富的玩点和游戏内容，《开心》以其特有的无厘头风格展示了Q版网游的独到创意，在与“开心大使”周星驰的合作下，还进一步丰富了游戏内涵。网龙认为，与周星驰合作后，在“花花世界”里，随处可见搞笑片段、特色NPC造型、爆笑场景对白、无厘头表情设定等充满周星驰风格的游戏内容。网龙认为，《开心》的目标就是时时刻刻都带给玩家欢笑，这一点他们基本上做到了。

■ 《巨人》近期更新大量新功能

继摩托车改装系统大热后，《巨人》于3月份连续推出大量新功能进行测试，包括全新的工资系统、紫色装备系统等。此前，《巨人》一直在实行700元/月的月薪制度，现在，在原有工资制度不变的基础上推出新的工资系统，让玩家获取工资的方式更多。根据最新的工资玩法，玩家只要在线，在游戏中完成任务、打怪等活动，就能获得积分，并使用积分获得工资。此外，《巨人》全新推出了紫装系统，玩家可以让手中的装备进一步提升，只要通过各种途径获得“紫色改造扳手”，即可将完美绿装升级为紫装。

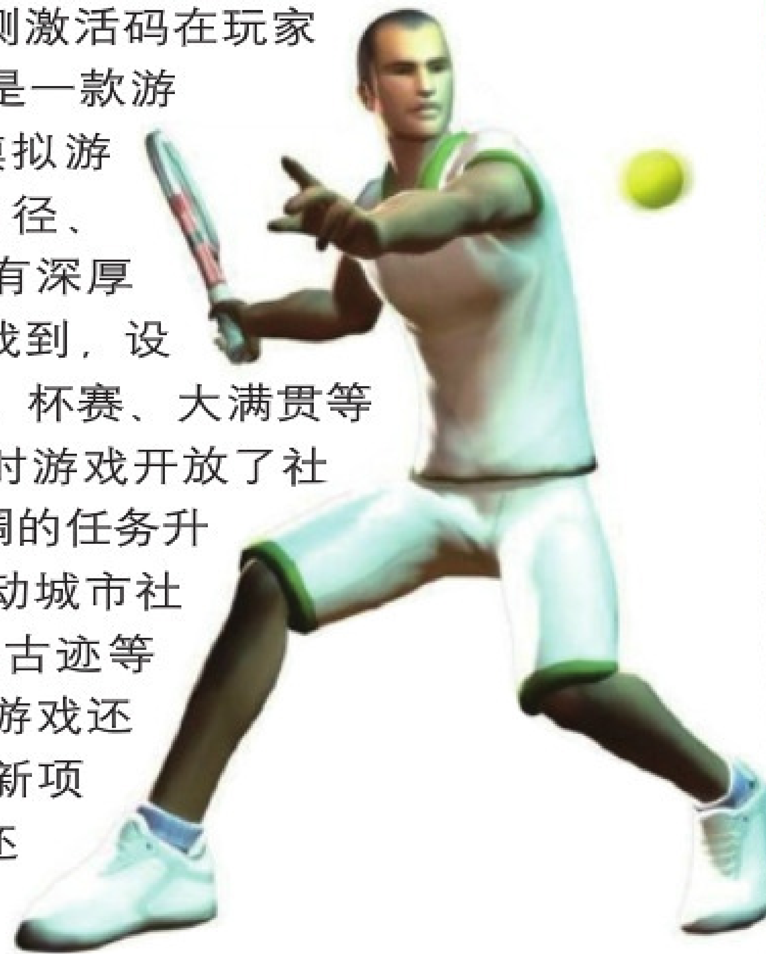
■ 网元网推出《狼穴尖兵2》数字下载版



《狼穴尖兵2》游戏海报

《狼穴尖兵2》作为网元网近期主打的作品，受到广大正版玩家的好评。在实体包装版出货的同时，玩家还可以登录网元网，选择数字版本的《狼穴尖兵2》下载后进行游戏。网元网推出的数字发行服务，旨在让玩家足不出户就能通过网络享受到同购买实体正版软件同等的服务。用户只须要在网络上免费下载游戏的客户端，通过自己的试玩再决定是否购买这一游戏。它的优势在于所有用户下载到自己本地的游戏，都有免费试玩体验的时间。在这段时间内，用户可以充分体会游戏的魅力，从而决定是否付费进行游戏。

■ 《体育帝国》开始第一次技术测试



巨人网络的综合体育类网游《体育帝国》已于3月27日开始第一次技术测试，首测激活码在玩家中受到欢迎。《体育帝国》是一款游戏中包括多个项目的体育模拟游戏！足球、篮球、网球、田径、滑雪等在欧美和中国玩家中有深厚基础的项目都可以在游戏中找到，设立了友谊赛、挑战赛、联赛、杯赛、大满贯等赛事供玩家们挑战极限。同时游戏开放了社区功能，打破了一般游戏单调的任务升级方式，《体育帝国》的运动城市社区中，设有私人公寓、名胜古迹等场景，可供玩家亲密互动。游戏还将在以后的测试中持续增加新项目。随着测试的进行，游戏还将开放更多的体育项目。

“游戏代练行业处在地下，滋生了很多问题。官方要把它抬到地面上来公开监管，也必须自上而下管理，而不是在全国性政策下，由一个地方工商私自办理执照来实验，这是对法治的践踏。”

——中国政法大学知识产权研究中心研究员张樊表示，他反对网游代练发执照，更多的是从维护虚拟世界的财产安全以及现实金融秩序方面去考虑。



“要在新手村就把整个游戏最美的元素展示给玩家，把出生地集中在一个区域，让玩家在新手村就感受到其他玩家的真实存在；线路的设置要合理，可以让玩家快速散开，同时要有适当的阻挡点。”

——巨人网络策划论坛第二课上，《征途》主策划纪学锋对留住新玩家的思路作出总结。纪学锋还就职业平衡调整、数值系统的设置、主城设计、地宫设计、道具的产出与消耗等问题提出了自己的解决方案。

“国内的网页游戏超过200款，但真正实现盈利的不超过5款。”

——动网总裁吴萌在广州举行的一次网页游戏聚会上说。他还认为，目前网页游戏泛滥的根源是进入门槛太低，随便两三个人就可以开发出一款网页游戏。但这样的游戏繁荣只是“看上去很美，实际上水很深”。



“我们应该牢牢记住儒家的传统，‘己所不欲，勿施于人’。我小时候没有这些游戏可打，如果有的话，我玩的比我儿子还厉害。”

——季羡林先生入室弟子、以在《百家讲坛》讲解玄奘西游而出名的复旦历史系副教授钱文忠表示，希望能把《三字经》改编成网游，并阐述了自己对孩子玩游戏的看法。

“《剑侠情缘Online叁》只是“剑侠”三部曲中的最后一部，并非整个《剑侠情缘》系列的收官之作。”

——金山负责人如此“清楚”地表示。金山还透露，除“剑网3”外，西山居工作室在2009年还将推出一款武侠网游新作。

“他玩《反恐精英》很棒。”

——德国一名少年枪击犯的同学对他的一句评语。3月11日，德国又发生一起枪击案，名为Tim Kretschmer的少年持枪闯入自己母校，射杀了9名学生以及3位老师，与警察发生短暂枪战后，Tim Kretschmer逃往一家车行，途中又射杀3名路人，重伤两名警察，在被警方射中8枪在腿上后，饮弹自尽。来自于与Kretschmer同在一所私立商务高中的学生证词，表明Kretschmer平时有玩《反恐精英》的爱好，使得舆论普遍将此次枪击与游戏联系起来。



“我很荣幸能够为韩国的职业电竞团队效力。在获得了这么好的机会之后，我会为粉丝和FOX团队在2009年带回更多奖项。”

——韩国职业玩家张宰昊（Moon）表示。张宰昊离开丹麦战队MYM之后，以3年7亿韩元的天价加入WeMade FOX。目前韩国职业电竞选手的记录保持者还是天才人族NaDa签约WeMade FOX的3年7.5亿韩元。



“这一广告表现出对当今民众娱乐方式的无知，像主机Wii上的游戏，对鼓励人们锻炼绝对有积极的作用。”

——EA英国分公司老板Keith Ramsdale表示。英国政府Change4Life大众健康计划平面广告上，展示了一张儿童拿着类PS3手柄，懒洋洋地躺在沙发上的照片，并将游戏和过早死亡联系在了一起。此广告一出，立即引起了游戏业的强烈反弹，包括英国游戏行业组织TIGA、游戏媒体Future、MCV等都声明反对这则广告，MCV更是向英国广告业监管机构ASA提出了正式申诉。

“在美国2岁以上人口中有61%玩游戏，而在这些人中有57%会上网玩。而在这些上网玩游戏的人中，87%是使用家用电脑玩的。”

——调查机构NPD的分析师Anita Frazier表示。日前NPD进行的美国市场在线游戏年度调查显示，在线游戏市场在过去的一年中增长迅猛，增速达到了25%。

■《帝国——全面战争》发售，赢得满堂彩

■本刊记者 小明斯基

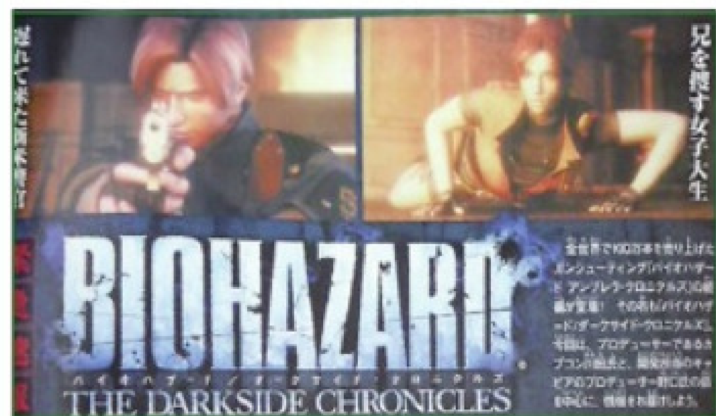
本刊截稿前，在最新一期的英国游戏销量排行榜（全平台）上，取得冠军位置的竟然是PC平台的RTS游戏《帝国——全面战争》，它击败了PS3独占大作《杀戮地带2》以及风头正劲的Wii Fit。《帝国——全面战争》由Creative Assembly负责开发，工作室负责人Mike Simpson在接受采访时认为，这表明主机平台对PC上的RTS游戏不构成威胁。

在本刊截稿前的统计中，《帝国——全面战争》获得了不可思议的媒体平均评分。根据gamerankings.com的统计，在近30家海外媒体中，有两家给了满分评价（GameSpy、Total PC Gaming），6家给出了95分（IGN等），最低也有87分。

Mike Simpson表示，"游戏主机对PC策略游戏称不上是威胁，我们一直在看好大势，而不是惶惶然不可终日。"Simpson认为，随着策略游戏大作越来越受到媒体关注，以及次世代游戏机的画面水准与PC的差距越来越大，未来几年内，PC游戏，特别是一流的策略游戏，仍将引领潮流并带动PC游戏的复兴。


《全面战争》系列游戏迎来了辉煌的顶点

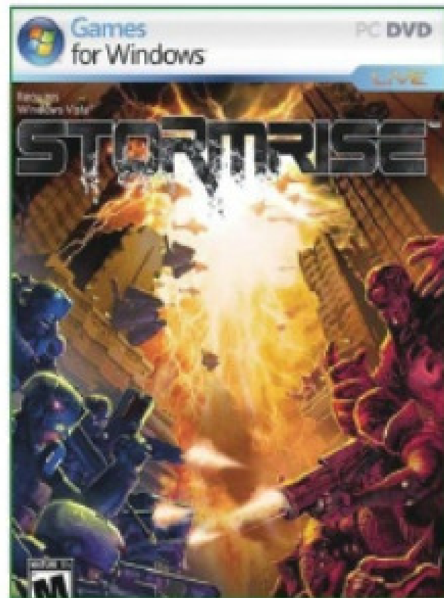
■《生化危机》公布新作



《黑暗世界编年史》首批公开的画面

最新一期的《FAMI通》杂志提前揭晓了一直传闻中的Wii版《生化危机》新作，令玩家们十分期待的Wii版《生化危机5》最终没能成真，得到的是另外一款光枪射击版《生化危机》，名为《生化危机——黑暗世界编年史》（Resident Evil: The Darkside Chronicles）。本作是Wii版《生化危机——安布雷拉编年史》的续作。《生化危机——安布雷拉历代记》，自2007年11月发售以来，全球范围内的累计销量超过100万套，续作的推出可以说并不意外。游戏的故事舞台设定为《生化危机2》中的浣熊市，时间为1998年秋，T病毒已经开始大面积肆虐之时。游戏开发工作被交给了川田将央，也就是《生化危机5》的两位联合制作人之一。游戏的发售日期和售价暂未公开。

■《风暴来袭》DX10及Vista"独占"



《风暴来袭》PC版封面

由Creative Assembly开发、世嘉代理发行的RTS游戏《风暴来袭》（Stormrise）近期将在PS3、Xbox 360和PC上发售。Creative Assembly说，与《帝国——全面战争》不同，该作一开始就面向跨平台开发，战役和单位数量被局限在小规模水平上，以期符合主机平台的操作特点。而游戏的首席设计师Artem Kulakov在接受采访时更明确表示，《风暴来袭》从一开始就将DX10和Vista作为唯一选择，只面向Vista和支持DX10的硬件，没有退路可选。"我们从来没有模棱两可或语焉不详，因此大家不应感到意外。"Artem Kulakov表示，游戏开发人员与AMD的技术人员进行了紧密合作，为该作深入贯彻DX10技术铺平了道路，但不知这种自信是否能赢得游戏销量上的成功。

■《战锤Online》大面积关停服务器

《战锤Online》开发商Mythic宣布于近期关闭大约63个服务器，其中有43个在北美洲和大洋洲，还有20个在欧洲。本次关停服务器的主要原因是在线人数不足，官方没有理由继续开放那些"鬼服"。

此前有消息称，Mythic已准备裁员，被裁员工主要是那些多余的客服支持人员。对一款超大型的在线游戏来说，短时间内出现这样的情况让人感觉有点不可思议。但Mythic此前已经声称，这纯粹是出于成本考虑。

《战锤Online》在去年下半年的首周测试时间，拥有50万的注册激活用户，并有过高速增长，几个月后人数稳定到30万左右。如果以现有服务器数目计算，《战锤Online》关停的服务器占到了总数的3/4，可以估算出，《战锤Online》目前的在线人数只有10万人左右。

■《孢子》开展API 2009年优秀作品征集


《孢子》正在为第一款资料片做准备

Maxis近日面向所有《孢子》开展了一项API优秀作品征集活动，夺得冠军的朋友可以获得一块NVIDIA显卡，而亚军可以免费获得《孢子》的相关游戏。这个活动可以使玩家的创造物有更多的机会出现在以后游戏中的各个地方。玩家如果想要参与这个活动，可以把自己的作品投递至maxissaguaro@Maxis.com。有API编程经验的玩家可以从http://www.spore.com/comm/contests/下载样品及相关的应用服务，获取更多信息，也可以前往论坛与其他玩家讨论想法。



PC Gamer
2009.3
第一体验《龙世纪》

本期PC Gamer用了9个版面对《龙世纪——起源》进行了报道，作者Evan Lahti首先描述了对游戏的感受，那就是：悔恨、愤怒、不公、复仇。

在不到3个小时的游戏里，我被任命为矮人军队指挥官，没想到竟然被皇家议会中的一员陷害而误杀了我的兄弟——真正的王位继承者。我失去了皇族身份，失去了Orzammar大陆上矮人的首都，我的家族因我而蒙羞，我远离了我的人民，变成了一个流放者。现在，蒸腾而起的怒火将我吞噬，同时我也想到，我与矮人战士之间的感情，也许比那些金币和我掌握的新技能更为重要。我是否有机会重回Orzammar对抗Bhelen——那个密谋陷害我的皇家议会成员？我必须有所行动，为了复仇，我会不计任何代价。

接下来Evan写道：这是我在游戏中体验到的几个有趣的故事之一，不过我甚至还没有开始主线任务。很荣幸，我是第一个玩到《龙世纪——起源》的人。可以看到，《龙世纪——起源》野心勃勃，也许会是一款故事性、复杂程度、个人化设置、可玩性等方面都非常优秀的RPG，不过这也会让它的出炉时间变得不可捉摸。

根据PC Gamer的总结，玩家将在《龙世纪——起源》里得到：不同于《质量效应》的DRM加密系统；更多的可下载内容；多于BioWare任何一款游戏的对话记录；魔法连击；物品制造；6个原创故事；创建战役工具；选择自己的道德观；史诗般的矮人胡须以及PC首发。另外，《龙世纪——起源》未提供联机模式。



VideoGamer.com
2009.3.9
CAPCOM对PC游戏的爱

CAPCOM副总裁接受VideoGamer采访时表示：“《黑暗虚空》将会在PC上同步发售，《生化尖兵》也将非常接近同步。”Christian Svensson同时承认正在努力让PC版与TV版的发行时间接近，但他也坦陈：“CAPCOM内部并未就此决定达成一致意见。我们最大的挑战就是建立起PC玩家对我们的信任，以及如何用我们的游戏寻找一个适合PC玩家的起点。”



Gamasutra.com
2009.3.11
批判地接受：《生化危机5》

Ryan Geddes解释说，最新的《生化危机》不同于该系列之前的所有作品。“改变也许是个痛苦的过程。”Ryan说，“整个《生化危机5》似乎就是一次关于进化的故事，CAPCOM在它长期经营的恐怖游戏领域的优势正在逐渐丧失，这个版本背离了那个10多年前的浣熊市。”《生化危机5》更加强调合作，Ryan还发现了AI的一些怪癖，“Sheva一定很喜欢开枪，哪怕敌人还没有完全出现时便会射击。”



1UP.com
2009.3.14
你可以扮演Big Daddy!

根据已确认消息，《生化奇兵2》中Big Daddy不但不会缺席，而且将成为明星角色。玩家可以扮演“第一个”Big Daddy，从其他Big Daddy手中解救Little Sister。与一代中一样，找到Little Sister后玩家有收养和收割她两种选择。Little Sister在游戏中将会成为协助你的角色，提醒你各种潜在的危险，其中最大的就是新的Big Sister。她的速度比Big Daddy要快。玩家可以使用Big Daddy的大钻头，且可对它升级。



ComputerandVideogames.com
2009.3.11
开放型世界是个冒险

《模拟人生3》引入“开放型世界环境”。它允许玩家和模拟市民一起游览城镇，而不仅仅是之前游戏中的社区聚会。“这个设定也许不会吻合每个玩家的口味。”副制作人MJ Chun表示，“让我觉得冒险的是，不知道有多少玩家可以发现，对他们来说，城镇是活的。我想可能会有人发现这个世界实在太大了，有人会表示失望。在如何更加具备创造性和保证品牌之间，我们有很大的压力。”

韩国网游月度回顾

■安徽 牙牙

春天刚刚到来，过去一个月的韩国网游界却是春意盎然。单机游戏移植网游显然已经成为了今年的潮流，继《七龙珠》《侍魂》《双星物语》传出即将移驾网游平台的消息后，本月又传出数款大作的移植消息，看来日韩厂商都在不遗余力地挖掘这些经典品牌的剩余价值。另外，本月韩国的娱乐圈中也再度传出联手网游界共同发展的消息。其实本来都是娱乐大众的载体，这样联手说不好听点是共同炒作，但它无疑是目前非常实用一个商业模式。网游社区本不是个陌生的名词，但从一些迹象可以看出，韩国开始重视并着重手去推动大型多人互动网游社区的建设，其中还推出了以恋爱为主题的交友社区，命题可谓“辛辣至极”。从这些举动来看，在深受金融危机影响的韩国，游戏业的确没有遭受太大的影响，而且在积极拓展自己的影响力。

无双C9，期待榜的状元

一般来说，韩国网游非常注重游戏的外在，例如游戏中场景的绘制，各类职业角色或帅气、或性感、或妩媚，总之，美形至上。随着开发技术的提高，游戏中角色的动作也也大量采用了动作捕捉技术。最近，C9发布了最新的开发中视频，给人的观后感就是，这才是某些国产网游开发商口中念念有词的“网游动作大片”，看到游戏中的战士角色如割草般地挥舞着巨剑将周围的怪物砍翻在地时，相信曾经惊艳的《真·三国无双》与之相比也显得有些稀松平常。动作的华丽是C9的重点，角色在战斗时动作逼真、细节丰富、质感出众，尤其是当角色打击怪物时，配合游戏的音效，可以清晰地感受到角色的武器一刀刀砍在怪物身上真实的感觉。游戏视频公布后，C9竟然一举攀升至韩国网游期待排行榜的第一名。如果这款游戏的其他方面，诸如职业平衡、操作感、游戏内涵等稍强一些的话，应该会在中、日等国也找到市场，而不仅是局限于韩国这个小小的区域。当然，《真·三国无双》的成功之处并非打击感和收集要素那么简单，无双类网游要想成功还应该多动脑筋才是。

《浪漫满屋》也Online

上个月，韩国知名网游运营商Neowiz和金钟学影视制作公司签下了协议，将采用该公司拥有的内容共同开发IT相关产品。金钟学公司制作了很多在东亚地区有名的电视剧，如《浪漫满屋》《太王四神记》《贝多芬病毒》《白色巨塔》等。熟悉韩剧的玩家都知道，《浪漫满屋》是一部很经典而独特的电视剧，与当年流行的哭哭啼啼的韩剧不同，《浪漫满屋》欢快的结局，没有人死去、没有人得绝症，也没有人分离，是非常难得的喜剧结尾。这样并不是煽情、纠结的韩剧，也成就了两位影视红星，剧中主角宋慧乔与Rain让人印象深刻。通过此次协议，Neowiz拥有了金钟学公司现有和未来的电视剧资源，可用以制作网络游戏或手机游戏，这是韩国娱乐界和网游界的又一次亲密合作，从此也可以看出，网游在韩国受到的礼遇还是很高的。至于《浪漫满屋》如何Online，会以什么样的方式投入制作，目前还没有给出明确的答复，也算是吊足了众多粉丝的胃口。

艺人养成网游初现身

《浪漫满屋》虽然没给出明确的开发方向，但韩国玩家可以直接“养成”该国的知名艺人已经成为定局。韩国GameHi公司宣布，将和YG、Jtune两家娱乐公司共同出资创建子公司，投入开发以知名艺人为题材的模拟养成网络游戏，强化网络社区功能是该游戏的主要特点。游戏里玩家可以选择BigBang、Seven、具惠善、许伊在、Sandara Park等YG娱乐公司的签约艺人，并按照自己的意向发展人物。也就是说，你可以任意拿捏自己喜欢的明星，并参与其成长、成名的整个过程。相信关注韩国娱乐圈的读者看见Jtune娱乐公司会特别兴奋，因为这家公司拥有小天王Rain、延正勋等一批正当红的大牌明星。但各位不要高兴得太早，因为Jtune公司已经声明，不会动用旗下的艺人为这款游戏捧场。这个奇怪的决定，不知是否和众明星的肖像等版权已有所属有关。没有任何冒犯的意思，但个人感觉，以上名单中也只有YG娱乐公司的Seven比较出名，其他的只是二线艺人。如果游戏想要招揽更多的人气，再寻找一些知名艺人加盟可能会更靠谱一些吧。不过反过来想，有多少明星加入只是时间问题，只要游戏的架构足够吸引人，让明星们决心来掺和一下，相信也不是难事。


C9的画面看起来很不错


无双类网游越来越多了



即将被移植网游的《太王四神记》


《浪漫满屋》曾是风靡一时的韩剧

《永恒之塔》的明星粉丝

过去一个月里，韩国当红明星与网游的交集还真是特别的多。韩国偶像明星申东熙（Super Junior组合成员之一）自爆，自己是《永恒之塔》的忠实玩家，虽然每天的工作排得满满当当，依然抽空将自己游戏中的魔族角色练到41级。现实中申东熙是一个胖胖的憨厚帅哥，但曾号称是Super Junior组合中最苗条的一个，在游戏中他建立了一个与自己身材完全不符的角色。进入游戏后他还是以艺名"神童"示人，并建立了名为"神童与朋友"的个人公会，使用自己的头像作为公会的徽章。你说他显摆也好，这一招还真是迅速在服务器中招揽起了人气，但具有讽刺意味的是，游戏中的众多玩家并不买他的账，认为他并不是那个星光四射的明星，真是让人感觉出现实社会与虚拟世界的距离感。

韩国艺人玩网游并不是个别现象，实际上较为普遍，不过这样高调现身的肯定不是多数。说远一点，在祖国的宝岛台湾，也有很多艺人倾心于台服游戏中，有人就声称在游戏中见过天王吴宗宪本尊，虽然他描述的细节很丰富，但始终让听者抱着怀疑的态度。

社区网游的发展

从目前一系列的新闻来看，韩国网游公司开始推进网游社区的建设。传出消息最多的要数以恋爱、约会作为游戏主题的网游Feel。Feel提供浪漫的虚拟社区环境，供男女玩家约会并逐渐成为情侣。其实，与自己游戏中的情侣约会是这款游戏唯一的主题，并非如跳舞游戏那样，游戏中的情侣接触只是个噱头。从官方公布的游戏画面来看，一眼就会让人想起《心跳回忆》等恋爱游戏的画面，相信日本玩家看见了又会非常伤心了。

Nurien是一款趋向于真实的舞蹈类社区网游，游戏中玩家可以建立一个几乎逼真的自己，游戏采用新技术，将角色的服装质感表现得非常写实，细致到裙角的摆动、装饰亮片的闪烁等。小道消息说，这款游戏还将直接套用玩家的真实姓名，玩家的角色名将对应身份证上的名字，让这款游戏"真实加真实"。这样明确的倾向，好像已经撕开了真实与虚假之间的那层遮羞布了。

在舞蹈类网游羞答答地投石问路之后，韩国网游公司都想到要建设一个网上的真实社区，让网游从虚拟中走出，这也算是一个创意。当人们还在努力地去创造一个又一个虚拟游戏世界时，这种游离于真实与虚假边缘的社区游戏形态也许会颇有新鲜感。不过，网络上的自由正源于虚拟和非约束性，如果强制玩家都抛去自己的"假面"，这游戏好玩不好玩，也确实很难说。

"健康网游"新概念

"健康网游"不只是中国玩家熟悉的名词。韩国运动器材研发公司Frevola在日前举办的首尔国际体育休闲产业展中，公开了旗下研发的搭载游戏功能的跑步机"Frevola T7A"。这个玩意的特别之处在于，玩家可在"Frevola T7A"上通过网络，和朋友或在健身房中运动的其他人一起玩竞速游戏。还可以参加网络马拉松大赛。在知名马拉松赛道为模板制作的虚拟赛道中奔跑。说白了，这就是一款用脚玩的网络游戏，而且该公司还表示，将进一步开发手脚并用的网络游戏外设。虽然游戏的画面只有16位机的水平，但是创意的确十分健康，对爱好运动又热爱游戏的玩家来说，鱼与熊掌都给您放一个盘子里端上来了。一边比赛一边健身，的确是个好主意。

与上面的新闻类似，最近，韩国NHN公司签下了SemoLogic公司开发的3D钓鱼网络游戏《钓鱼王》在韩国运营协议。虽然钓鱼游戏早已登陆TV Game平台，但《钓鱼王》却是第一个钓鱼类的网络游戏，游戏将真实地创造出一个钓鱼者所能遇到的场景，不同的鱼群分布、饵料的改变、水域的更换、鱼杆的使用、船只的挑选等都需要考虑，玩家甚至可以将自己钓到的珍稀鱼类养起来与其他的钓友分享。虽然市面上没有流传针对此款游戏外设的消息，相信外设出现的几率还是比较高的。

《雷神之锤》回归

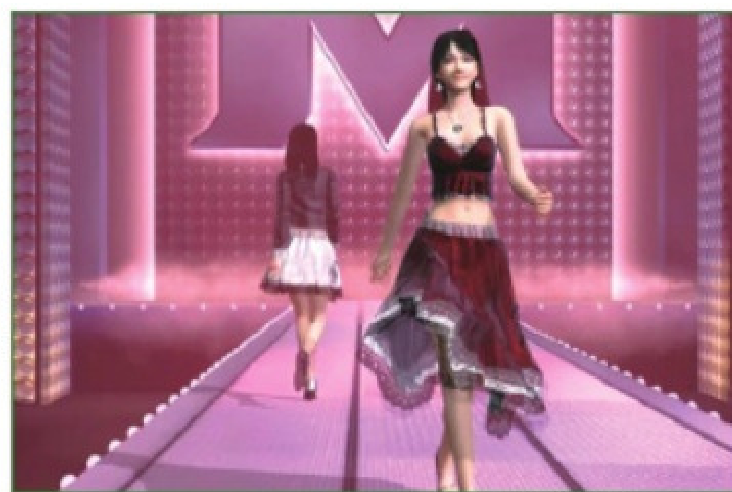
虽然近期依然传说着众多单机游戏将改版成网游的消息，不过最让人关心的则是id Software的经典作品《雷神之锤》的网络版Quake LIVE，这款游戏是以《雷神之锤III》为原型制作的，相信上了点年龄的玩家都知道这是Quake中的经典一代。游戏改为网游后，是以浏览器为载体进行游戏的，难道浏览器就可以实现《雷神之锤III》游戏中复杂的角色移动、枪支的更换、护甲与血量的控制吗？从游戏官方发布的视频中，倒是没看出和原版《雷神之锤III》有什么区别。也许，真正到它的官网去试试，一切答案都揭晓了。



目前还不清楚《浪漫满屋》如何改编



Feel的游戏画面清新可爱，让人想念《心跳回忆》



Nurien中的T台走秀，人物的建模看起来非常真实



《钓鱼王》画面，这应该是鲈鱼？



T7A，可以玩网游的跑步机——游戏虽然糙了点，至少韩国人这个概念还算不错吧

一个美服玩家常去的“魔兽”网站

■本刊特约记者 YangYang（北美报道）

嘿，朋友们，很高兴能第一次出现在“北美传真”这个专栏里。我是一名身处美国的《魔兽世界》玩家，在美服玩过WoW的人都知道，美服上的中国玩家并不少见。但很多时候，美服玩家和国服是两个几乎没有交集的圈子。我们平常讨论的问题、常去的网站也很不相同。今天我的话题也是和WoW有关——让我们一起去看看美服玩家经常出没的“魔兽”网站！

国内的“魔兽”玩家在碰到问题时，可能首先想到的是去国家地理论坛或其他大型的“魔兽”专题网站。好处是，这里基本上都有大家整理好的现成资料，问问题等待高人指点也是可以的。美服的情况就不太一样，英文的网站里面并没有这样一网打尽的大型综合网站，但在每个方面都有专业的网站。

数据库网站的“进化”

早期的时候，如果有人对一件道具的来源不了解，或是不清楚一个任务如何完成，其他人的回答就总是“Thott一下吧”，指的是数据库网站Thottbot.com，网站有游戏中所有道具、任务、NPC、法术等资料和通过插件统计的掉落率等数据，非常方便。这些数据来自游戏的数据文件，可以取得诸如饰品的触发几率、首领的技能数值等即使反复测试也很难确定的重要数据。更重要的是，几乎每个道具、任务下面都会有其他玩家的评论，留下他们的心得，比如关于猎人60级的史诗任务，就有完成过的猎人详细说明事先该准备什么，什么样的天赋配置比较容易，各种注意事项以及具体的步骤。通过这些前人的经验，大家就可以少走很多弯路，节省时间。

相比起来，论坛的帖子太多，经常有重复的内容，即使组织再完善、搜索功能再强大，也比不上这样针对具体主题的评论，让大家可以很方便地查阅到所需要的资讯。但是，因为用户众多，这种什么人都可以发表的评论很快就变得鱼龙混杂，以致后来大家提到Thott就笑着想到“猎人装备”这个词。这是什么意思呢？因为在关于一些很多职业都能使用的、分配上比较敏感的装备上，相关评论里总有人跳出来说：“这是一件猎人装备！”并罗列一些冠冕堂皇的理由，说明它必然属于猎人。后来各种职业的玩家都出来表现类似的声明，甚至就连根本没有装备分配问题的任务奖励都有类似评论。

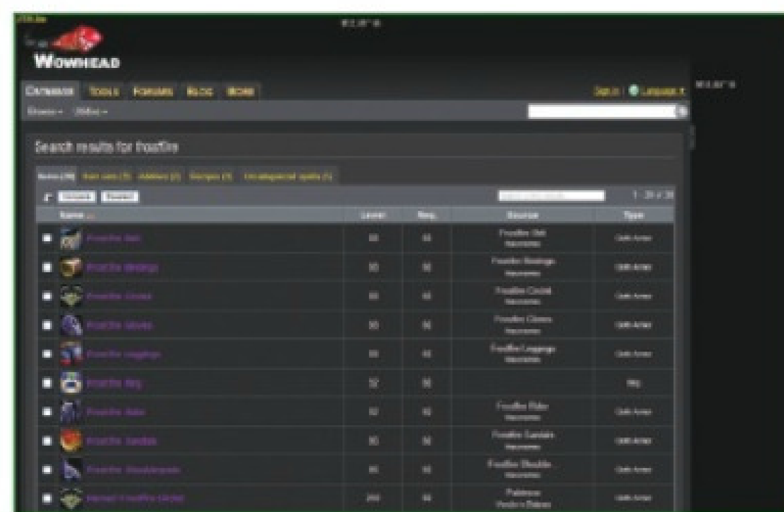
同期还有一个数据库网站Allakhazam.com也是大家常去的，那里的评论没那么多，但是统计的掉落率更精确，而且还有统计拍卖价格的功能，可供玩家参考。后来一个更强大的网站出现了，那就是Wowhead.com。这个数据库网站结合了上述两个网站的优点，而且技术上要更强大，有很多新的特色，比如预览装备的模型、取得道具/任务的游戏内链接等。搜索功能也非常强大，可以设定很复杂的自定义条件来搜索比对装备，地图功能还允许玩家自行在地图上标注怪物刷新点等。这家网站汲取了Thottbot的教训，对于评论进行严格的管理，对有用的信息会“加精”，以醒目的绿色显示，一些空洞的评论则会被其他用户“踩”下去，变成灰色而且收缩起来，这样大家可以很容易阅读到真正有用的评论。就这样，凭借技术上的优势以及更好的管理，Wowhead.com迅速在玩家中流行起来，完全取代了Thott。现在，虽然暴雪自己也搞了数据库Armory，虽然界面很华丽，官方的掉落率等数据也比其他网站的统计更靠谱，但它功能太少，执行的速度也真是不一般地慢。大家还是习惯用Wowhead，只用Armory来查询角色的资料。

有用的资讯站

除了查资料要用到的网站外，我们每天也需要关注“魔兽”的最新资讯，主要的网站有两家：World of Raids（http://www.worldofraids.com）和MMO-Champion（http://www.mmo-champion.com）。这两家的资讯内容差不多，在这两个地方我们通常会看到关于某个首领世界首次击杀、测试服的进展、收集的官方蓝贴等最新的资讯，一般都跟游戏本身密切相关，周边消息则一般不会报道。另外值得一提的是，关于游戏漏洞，这两家网站及各大论坛都会自觉地等待暴雪修正后才会报道，把影响控制在最小的程度，这与国内网站连篇累牍地抢新闻、制造轰动效应形成了鲜明对比。另外，每次测试服更新补丁时，他们都会从补丁的数据文件挖掘出宠物、坐骑、法术、道具、新套装模型等各



早期的Thottbot



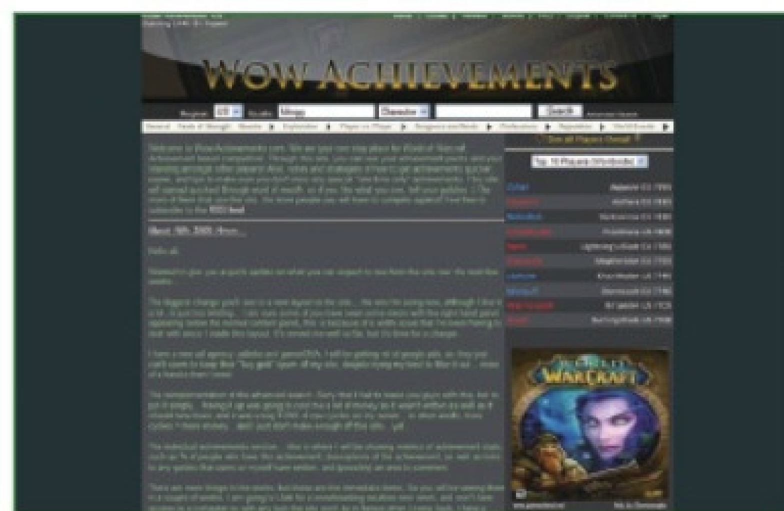
更强大的Wowhead



找宠物，来warcraftpets



钓鱼者的聚集所El's Extreme Anglin



成就饭常来的Wow Achievements

种新增的内容发布。这样加上大家在测试服上的体验，很快就可以将所有新增内容全部曝光。比如，最新的3.1.0补丁正在测试，两家网站就一直密切关注测试进展，随时报道奥达尔各位新Boss的测试情况，甚至直播一些知名公会的测试过程，总结Boss技能和掉落表等。对绝大多数玩家来说，即使登录测试服，能了解到的新情况也没有在这些网站上看到的更多更快。国内关于“魔兽”的报道，主要也是源自于这两家网站。

插件的天堂

对了，平时常用的还有插件！玩“魔兽”不用插件的那除非是绝对高手，要不然就是刚上手的Noob（菜鸟）。美服玩家下载插件一般都是去Curse的网站（http://wow.curse.com），这家网站从“魔兽”测试阶段起就开始提供插件下载，品种齐全，应有尽有，玩家使用起来也比较放心，不会有木马或不符合暴雪要求的非法插件。愚人节时这里还有搞笑事件，例如提供“保证能/roll出100”的“作弊”插件。Curse还提供了专门的客户端，可以方便地管理和自动更新插件。不过幸福的烦恼是，每次更新补丁时这家网站必Down，因为涌到那边下载兼容新补丁的插件的人实在太多了。值得一提的是，这家网站也是欧服顶尖公会Curse的网站，这家公会后来改名为SK-Gaming，一度超越Nihilum排名世界第一，现在已经和Nihilum合并组成了Ensidia。另外还有两个插件网站也有偶尔看看的必要，一个是Wowinterface.com，有个别插件只能在这个网站找到；此外就是Wowace.com，这里的插件都是基于一个名为Ace的插件开发系统设计的，稳定性高、兼容性好，一般在补丁更新后也能正常使用。

其他的网站就没有那么常去了，但不排除其中有一些非常有用。比如魔兽维基（魔兽百科，Wowwiki.com），当你想要了解某个NPC的故事、某个声望的详细介绍，或是如何提升某个专业技能时，就可以到这个网站去查，其实Wowhead上关于Boss、声望的介绍一般也摘录自Wowwiki。这种开放式的百科网站的内容是众多“魔兽”玩家提供的，在这里，你甚至能找到各服务器上拥有稀有配方的玩家名单。

“魔兽”博客的新鲜事

我最近才开始较多地阅读魔兽博客网站Wow Insider（www.wowinsider.com），那里经常有一些有趣的文章，关注“魔兽”的变化以及几乎一切相关的东西。最近就有文章分析，《巫妖王之怒》除了销量之外是否真正取得了成功？还有人从一名玩家去世后，他的女儿设法通过他的公会通知他的好友这件事，来探讨网游中建立起的人际关系已经越来越重要这个话题。他们也偶尔会关注中国《魔兽世界》发展的国外网站，比如曾报道第七天堂在《燃烧的远征》推出后短时间内以纳克萨玛斯装备打通黑暗神殿的消息，当然，还有大陆地区WLK的延期。

专业的宠物站

我个人很喜欢收集小宠物、坐骑等，关于“魔兽”中的小宠物，最权威的网站就是warcraftpets.com，虽然只是个小小的宠物专题网站，可是关于宠物的方方面面都包括了进去。站长Breanni很喜欢收集宠物，每个宠物都加上了他有趣的评论。他的努力甚至得到了暴雪的肯定，在WLK中他被设计成了一个NPC——达拉然宠物店的店长，当玩家完成收集50只宠物、75只宠物等成就时，就会收到她（Breanni是一位设计师，他主要的角色是一个非常可爱的女性侏儒法师，NPC也是用这个形象设计的）寄来的宠物。

由于钓鱼跟收集小宠物有密切的联系，他跟最专业的《魔兽世界》钓鱼网站El's Extreme Anglin的站长El也有密切的联系。有趣的是，El的角色也是一位女性侏儒。在WLK测试中，当El在达拉然下水道钓到宠物“巨型下水道老鼠”时就马上通知了Breanni。说实话，El的网站上有关于“魔兽”中钓鱼的一切资讯，从任务到装备、成就，那里聚集的也都是真正喜爱在游戏中钓鱼的玩家，而不是像我一样只是为了完成成就才静坐在水边。

成就站的崛起

说到WLK中加入的成就，真是个非常成功的设计。是的，欧美玩家也普遍喜欢那些不实用但是很酷的东西。相关的网站也应运而生，目前比较出名的就是Wow Achievements（www.wow-achievements.com），它从官方数据库读取资料，列出欧美玩家的成就排名。SK-Gaming的网站也有成就排名的栏目（http://www.sk-gaming.com/achievement），列出了欧服、美服、韩服、国服和台服玩家的排名，当然，国服因为WLK还未更新，而且已经错过了几个世界事件，在成就方面处于劣势。如果是同等条件，以国人的“宅度”应该有很多人名列前茅。其实在前100名当中，我相信就有不止一个在欧美服上的华人玩家。

Raider的聚集所

作为一个力求上进的Raider，还有两个网站也是我经常要去进修的：一个是EJ的论坛，Elitist Jerks是北美数一数二的公会，他们的论坛更是“魔兽”的研究所，那里云集了很多精于理论研究的高手，他们将游戏的方方面面都变成数据进行计算、测试和讨论，还制作出专门的图表、设计专门的工具来模拟战斗，对一个普通的Raider来说，就可以根据他们的成果来决定如何针对不同的战斗选择最优装备、最佳天赋配置和最合理的技能使用等，了解自己理论上应该能达到多高的DPS。还有一个从TBC开始流行的战斗数据统计站Wow Web Stats（http://wowwebstats.com），国内很快也引入并开始广泛使用。在这里，每个团队可以提交一次副本或一场战斗的战斗记录文件，网站的系统会将其处理生成详细的统计数据和图表，你可以很清楚地看到自己以及其他队员在一场战斗中的表现，再通过对比自己上周的表现以及理论上的数据，找出自己什么地方需要改进，以求最大限度地接近理论上的潜力。看起来的确专业，但我想在战斗过于简单的WLK初期其实没什么必要。

至于PvP方面我接触的很少，知道的只有一个Arena Junkies（arenajunkies.com），这个站列出世界范围战队的等级排名，另外有一些竞技场使用的工具、宏和心得。该站的论坛里云集各赛季获得角斗士头衔的玩家，但帖子不多。

除此之外还有很多专业或有趣的网站，比如专门纪录角色历史（哪年哪月加入什么公会）的网站，有专门关于收集坐骑的，甚至以前有一个网站会按照掉落率随机模拟一次伊利丹和加尔基丹的击杀会掉落什么装备，你无聊时可以去看看要多少周才能拿到双刀和橙弓。P

山寨网游何时休?

■策划 本刊编辑部
执笔 张帆



注意：这不是真品与赝品的对比，而是两款在外貌上完全可以以假乱真的山寨N95手机

“我以前用过诺基亚N95，啥破玩意儿，上当！”

“我听说性能还不错啊……你多少钱买的？”

“600！”

“……兄弟，你买的是山寨货吧。”

“山寨？壳上写的就是Nokia，和那个谁用的看着没什么区别啊。”

“肯定是山寨货，正品得几千块钱呢，山寨货就是长得和正品一样，根本没有智能手机的功能，那些手机软件什么的都用不了。”

“%^*%$#%”

如今，“山寨手机”对我们而言已经不再陌生了，这样的对话未必常见，但也不是没可能重现。随着山寨手机在市面上的普及，山寨手机背后的“山寨现象”也在不断蔓延，其影响波及各个领域。于是，在另一些场合下，会有与上文相似，但内容截然不同的对话出现。

“我早就玩过仙剑的网游，啥破玩意儿，上当！”

“不是吧……前些天才出的，你什么时候玩到的？”

“去年7月份的时候吧……那时候杂志上都没介绍过。”

“哥们儿，你玩的是山寨货吧……”

“山寨？游戏就叫仙剑什么的，官网上的图片和背景音乐全是仙剑里的，不能是假的吧。”

“肯定是假的，估计你玩到就是那个‘仙剑江湖’吧，那游戏早就被好多网站曝光了，根本就是山寨货。”

“%^*%$#%”

在三月中刊的专题：《我们为什么玩〈仙剑Online〉》中，我们提到了“仙剑是中文单机游戏的牌坊——她标示着国产游戏技术的上限，同时也是自身价值观的上限”，并对这样一个牌坊在网游化过程中遭拆毁表示了痛心。但是，拆毁一个牌坊的方法不仅仅是由官方制作一部失败的网络游

戏，仙剑作为国产单机游戏中最为瑰丽壮观的建筑之一，在被众玩家观光景仰的同时，也难免会被别有用心的商人敲下、搬走一两块砖。

“仙剑”二字对一些老玩家来说，几乎意味着“那个年代”的一切：在那个年代，人们还想象不到电脑居然能够实现画面如此细致，音乐如此动听，内容如此精致的原汁原味的武侠游戏，而仙剑实现了玩家们的梦：从剧情设计、人物刻画、迷宫场景到战斗系统，仙剑在各个方面都做得非常到位，而制作者最终得到了应有的回报：自己的作品成为被传唱十几年的神话、标志中国武侠文化发展的里程碑、昭示着国产游戏丰功伟绩的牌坊……尽管事到如今，这牌坊几乎被拆得面目全非，但对所有接触过、被感动过的玩家而言，仙剑永远是心中不倒的旗帜——这个名字几乎能够造成一种条件反射式的效应：提到它，种种与之相关的场景、画面、对话、情节都会涌上心头，令人在回忆中唏嘘不已——但对于精明的商人而言，这只意味着另一些东西：可供挖掘的商业价值。

传说从仙剑牌坊上敲下的每一块砖都有很高的商业价值，尤其是上面刻着名字的那些——可供出售的并不是纸张上的书法或拓印作品，而是名字上挂着“仙剑”二字的游戏。

以“仙剑江湖”命名的游戏对仙剑玩家而言意味着什么？这个名字可能会让人浮想联翩，也可能让人感到茫然——这会是仙剑么？我们能够从中接触到“仙剑”式的经典故事的延续、“仙剑”式的柔情与细腻么？从某种意义上来说，它做到了——在这款游戏里，玩家可以接触到沈欺霜、柳梦璃、王小虎、苏媚——甚至赵灵儿等知名角色，接触到泰山压顶、仙风云体等熟悉的法术——哦，这似乎已经足以成为令人产生跃跃欲试心情了，但请别急着寻找这款游戏的下载链接，因为不幸的事实将接踵而至：首先，《仙剑江湖》曾经是一款网络游戏（按它的广告词所说，还是“首款大型神话武侠网游大作”），它曾经的全称是《仙剑江湖Online》；其次，它的游戏画面曾经与《传奇》极为相似——相似到就算它曾经“借鉴”了《魔力宝贝》的人物造型、《大话西游》的界面和地图、《梦幻西游》的道具和装备，随处可见的论坛默认头像和不算罕见的《三国志》系列头像，它仍然与《传奇》保持着最根本的相似性；再其次（我几乎不忍心敲出后面这行字），赵灵儿在游戏中的台词曾经是这样的：逍遥哥哥送给灵儿很多道具、秘笈和装备，每人可以送他一件，必须正好到指定的修行级别，领取任务，并且帮助我收集所需要的物品，等你16 000级（你没看错，就是16000级）的时候，把我喜欢的香囊送给偶，偶送你金币呀（我没写错，就是“偶”这个字）……最后，我们终于可以长出一口气了：为什么我一直在用“曾经”这个词？因为这款游戏的存在已经是过去式了——是的，在吸引众人注目、然后引至口诛笔伐之后，它就在某种程度上消失了……

（“在某种程度上消失”的意思是：在关闭“仙剑江湖Online”的服务器与客户端下载后，这个游戏的开发者/开发团队又制作了以“仙境江湖”“侠剑江湖”为名的聊天室……）



《仙剑江湖Online》曾经的官网页面，其作者对此的解释是：“主页由于我们没有美工，网络上收索了一下其他图片和音效”

去年七月初，《仙剑江湖Online》在互联网上被“曝光”，曾引起过一时的轰动。但这一“轰动”和网上所有临时的热点一样，只是供看客看看热闹，让谈客嬉笑怒骂片刻，然后几乎所有人都会在转眼间就将其遗忘——可是，除了一时的欢乐，它还给了我们一些启发——如果是在两三年前，我们真不知道该如何称呼这种令人哭笑不得的游戏——假冒仙剑？这似乎并不合适：“假冒”一词让它和假酒、假药、假奶粉等有害健康，甚至可能导致死亡的伪劣产品平起平坐了。“剽窃/盗用仙剑”？也不太合适，这未免过于类似一个沉重的“罪名”了（虽然并不是莫须有的）。还是要感谢时代的进步和语言的发展，如今我们终于可以给它一个恰如其分的称呼了：山寨仙剑。

山寨？如今这个词已经逐渐从古典文学中走了出来，越来越接近我们的生活了——从“山寨手机”开始，历经“山寨明星”“山寨红楼梦”“山寨鸟巢”等山寨现象，一


游戏中的山寨——《魔兽世界》中的莽影村，这种建筑风格便是真正的山寨


这是现实中真正的山寨——如今已不再是防御工事的一种形式，而是民居的一种形式了

直到最近的“山寨春晚”，“山寨”这个词越来越频繁地出现在网络、报纸杂志甚至是电视媒体上。我们知道，它最初的含义仅仅是修建在山上的，以木制栅栏为主的防御工事，也用于指代以这种建筑为风格的流民、强盗、山贼聚集的据点，后来又引申出农村之意——无论从哪方面来看，都不像是适合与“手机”这种富有现代化色彩的通讯工具连用的词。尽管词汇是因被人们赋予和约定固定的含义和用法而产生的，却仍在人们使用的过程中应交流的需要增添并丰富着含义和用法——既然如今“山寨”一词已经越来越普遍地被用于这些场合，就没有必要抵制这种趋势，试图打出“声称词语遭曲解”的旗号独树一帜。与这种做法相反，在这一趋势下推波助澜，不分场合环境、不加区别地使用“山寨”一词也算不上是明智的选择：毕竟词语的引申义应当是维持在一定的可说明、可理解的限度之内，过于离谱的引申通常是无法被接受的。

确定“山寨”一词引申义的关键在于考察人们以何种方式对其原本的含义进行引申，比较可靠的解释是：山寨一词曾在上世纪七十年代的港粤地区被频繁用于称呼工业区内的那些在大厦顶层简易搭建的工棚内开设的工厂——因为当时的服装、饰物、玩具、消费电子产品等工业发达，工厂众多，而工业区相对面积狭窄，一些试图最大限度压缩成本、节约投资的厂主就投机租用那些大厦电梯不能到达的地方，工人需要徒步进行登山式的跋涉才能进入工厂，加上简易工棚简陋的结构和外貌，被同行戏称为“山寨厂”。进一步的引申是指代当时那些工厂的产品——同样是为了节约成本，争取利润，商家和生产者不遗余力地在产品包装上效仿出口地区的相关产品的包装和商标，在外观上几乎能做到以假乱真。“山寨货”的称呼从当时一直延续到前些年的火热的手机行业———些从小作坊起步的工厂通过使用廉价芯片和硬件组装的手机迅速占领了份额相当可观的市场，那些拥有令人惊讶的低廉价格、令人惊叹的多功能和令人震惊的外观的手机从诞生起就拥有了“山寨”二字的烙印——因为实在没有比这个更适合它们的称呼了。





“山寨足球经理”——拥有“万人在线、百万注册用户”的《武林足球经理》……喂，美工先生，请问封面上的这位小姐为什么起来这么眼熟？您是《大家来找茬》的忠实玩家吗？

可以看出，山寨的这些引申义丝毫没有偏离其本义——简陋的木制防御工事本来就是以建筑成本低、效率高而著称并得到广泛利用的，在造型和功能方面所仿照的也是石制建筑和金属制品。将“山寨”一词的本义与引申义结合，我们可以总结出“山寨”的一些固有属性：首先是模仿性，从使用木头模仿石头和金属，到使用自己的产品冒充知名产品，都没有脱离模仿的范畴；其次是廉价与高效，事实上，这不过是在对“低成本与低技术含量”从乐观、积极的角度进行委婉地表达罢了；最后，它并不带有感情色彩浓厚的贬义，尽管“山寨”一词所传递和表达的包括批评与否定，但更多的还是戏谑、嘲笑，或是更纯粹的“逗乐”“找乐”等态度。

在商业社会中，“山寨”的这些固有属性可以进一步被理解为：仿冒知名、成功、经典品牌，用于包装自己不知名、未成功、不成经典的小品牌产品；产品制作成本低廉、工艺简单——以及，综合前两点，产品的创作、销售与宣传思路完全由投机思维所引导，创意成分几乎为零。但是，这种产品往往对消费者而言不具有直接的危害性，这也使得“山寨”无法让人们形成那种和对假酒、假药一般的警惕与仇恨意识。因此，在与商业气氛以同样的浓度弥漫在我们这个时代的娱乐气氛中，“山寨”也得以成为了可以供人“找乐子”的话题。

我们能从“山寨”中找到的乐子和从戏剧中丑角的表演中所能找到的乐子多少有些相似：这种乐趣源自拙劣的模仿行为中的滑稽成分。但是，丑角演员式的滑稽与山寨厂商式的滑稽有着本质的不同：前者的滑稽来自精湛的演技，是用心的表演所营造出的良好的喜剧效果；而后者——山寨的滑稽，则来自模仿技巧的缺失，连宣传品所营造出的精致表象也无法掩盖的不思进取与漫不经心。前者的滑稽是画龙点睛，后者的则是画虎成犬。前者的滑稽令人开怀，后者的则是令人瞠目或哑然——“山寨仙剑”中赵灵儿的那句（似乎也是唯一的一句）台词，就是“山寨”乐子的典型：它让人感到哭笑不得——而在感到哭笑不得的时候，无论笑容如何，人们往往还是会笑出来的。

比“山寨赵灵儿”的台词更令人哭笑不得的是：“山寨仙剑”的制作者（如果他真的有资格被称为“制作者”的话）在《仙剑江湖Online》的种种“山寨”行径被网络媒体曝光后，居然发表了一个充满病句和错别字的声明，宣称“我们的完全是自己开发的游戏引擎pChat 3.0平台全球只一人自己开发的，完全有自己的版权。有证照的合法工作室。不存在丝毫盗取行为（翻译：我们的游戏引擎是自己开发的。我们有自己的版权、证照，是合法的工作室。《仙剑江湖Online》这款游戏不存在盗取行为）。”让人们在感叹“不愧是出自山寨赵灵儿台词编写者之手”之余，还要对经典文学形象孔乙己先生的著名台词表示怀念。

“窃书不能算偷……窃书！……读书人的事，能算偷

么？”

但是，孔乙己先生还有另一句著名的台词“回字有四样写法，你知道么？”

回字的四样写法不至于让人认不出茴香豆的模样，“偷”也不会因换成了一个文绉绉的“窃”字而发生丝毫改变。在“山寨仙剑”制作者的声明中，还有一句“至于图片，声音，主页由于我们没有美工，网络上收索了一下其他图片和音效”，不管作者是因为口音的关系使用拼音输入法错误地将“搜索”写成了“收索”，还是本意就是使用“收索”一词（意为“索取”），这都是在耍“窃书不算偷”式的把戏。当年，“读书人”孔乙己“不是一个人在战斗”，而如今，“山寨仙剑”也“不是一个人”。

网络游戏中的山寨现象已经相当普遍，其中颇有“找乐子”潜力的现象是：网络游戏的山寨厂商往往会同时念叨着孔乙己的两句台词，“窃书不算偷”和“回字有四样写法”，一方面做着利用偷窃行为进行谋财的勾当，另一方面还要标榜技术的独立和游戏的特色——仿佛这样就能为山寨行为摆脱一切嫌疑。然而，事实真会如山寨厂商所愿么？对他们而言唯一的不幸是：同样的两句台词，对他们和对其他人的意义完全相反：窃就是偷，在显而易见的证据面前，欲盖弥彰完全无用。而四样写法所能写出的，只是同一个“回”字。凭山寨那简单的结构，无论如何变化那些笔画，也无法做到让人一眼认不出它。

关于“山寨仙剑”——《仙剑江湖Online》的种种山寨表现，之前已经说了很多。现在该游戏已经销声匿迹，无法探索其更多亮点（同时也是笑点），只能根据曾体验过该游戏的玩家所截取的一些图片来想象该游戏的其他部分在技术和细节上会简陋和糟糕到何种程度——



《仙剑江湖Online》中集《传奇》、《大话西游》、《魔力宝贝》于一体的游戏界面



《仙剑江湖Online》中的“住房系统”界面……没错，这就是“网络上收索”的宾馆房间宣传图片——而且真的出现在游戏中了

但是，打着“仙剑”牌子的“山寨仙剑”不是只有《仙剑江湖Online》一家，不久前又有一款名为“大话仙剑”的网络游戏展开了宣传攻势，宣传材料上开篇便是一句“《大话仙剑》是一款永久免费的2D回合制仙侠游戏。将带您回到魂牵梦绕的仙剑世界。”紧随其后，不出所料，又是“空前庞大的世界构架、唯美可爱的水墨风格、独具特色的角色设计、有趣实用的生活技能、炫酷的即时换装、PvE/PvP双重游戏模式、多种形式的PK方式等特色”——好吧，既然有着如此的特色，这奇怪的名字又是怎么回事呢？是为了借着《大话西游》和《仙剑奇侠传》的名号图个吉利么？一方面标榜着自己的独特性，一方面又在游戏里加入仙灵岛、神木林、镇妖塔等地名，万剑诀、雷咒等技能，甚至包括蝶精彩依这个NPC——从游戏的名字到内容，不都是为了让仙剑玩家产生亲切感，从而招揽和留住用户么？然而这种行为与《仙剑江湖Online》对“仙剑”游戏名称、游戏人物等元素的盗用有本质的区别么？哦，是的，《大话仙剑》也可以说“我们的游戏引擎是自己开发的。我们有自己的版权、证照，是合法的。不存在盗用行为”——问题是，这是在试图骗谁呢？又能骗得过谁呢？我们只看到《仙剑》牌坊上的砖又被敲下一块，被厂商当作招财进宝的吉祥物供在山寨的牌匾上——于是就将有玩家慕名而来，自言自语着“这也不是太差嘛……还叫仙剑呢！”还留了下来……这也是山寨厂商

游戏名称：大话仙剑
游戏类型：角色扮演
游戏特色：Q版游戏
游戏画面：2D画面
开 发 商：逸海情天
运 营 商：阿比酷
官方网站：点击进入
测试状态：封测

游戏介绍　上传图片|查看更多

《大话仙剑》是一款由成都逸海情天数字娱乐有限公司开发，阿比酷网络技术有限公司代理的国产2DMMORPG。

《大话仙剑》是一款永久免费的2D回合制仙侠游戏。将带您回到魂牵梦绕的仙剑世界。游戏拥有空前庞大的世界构架，唯美可爱的水墨风格、独具特色的角色设计，有趣实用的生活技能，炫酷的即时换装，pve/pvp双重游戏模式，多种形式的pk方式等特色。

《大话仙剑》的宣传页面之一。我们的口号是：将带您回到魂牵梦绕的仙剑世界。

所看到的——“至于游戏名字，仙剑江湖Online也和任何游戏不重名！”是的，《大话仙剑》也与任何游戏不重名——但是，《仙剑江湖Online》和《大话仙剑》的相似之处，可不仅仅是在名字中“仙剑”二字上的交集这么简单。

抛开前面的《大话仙剑》不提，《战火——红色警戒》首当其冲——一款传统的角色扮演网络游戏，非要在介绍里强调自己融入了即时战略游戏的元素，然后我们可以猜到，又会有慕名而来，自言自语着“这也不是太差嘛……还叫红警呢！”的玩家留下来（诶？我为什么要说“又”呢？）——于是厂商供在牌匾上的招财砖又生效了。同样的道理，从《XX时代》《XX宝贝》到《大话XX》《XX传奇》《XX世界》……可以预见：山寨厂商一定会把这种排列组合用到不能再用为止，而有些名字之所以没有被山寨厂商所用，一定是因为已经被更“山寨”的某某游戏的私服用过了。至于那个连官方调查都带着错别字的，仅有15人参与投票，还有8个选了“随便撞进来”的《魔神世界》，笑点太多，让人都不知道该从何处笑起了。



《魔神世界》的官方调查，亮点是第二个选项的内容：“为了认真很多朋友？”和第四个选项的内容和得票数百分比：“随便撞进来？”8票，占53.33%

倘若只是敲下一两块牌坊上的砖供在牌匾上，用于给自己原创的作品增加“品牌效应”，这一“山寨”行为的“山寨”成分还不算太高。但是，山寨厂商是不会因这种程度的“山寨”而满足的——毕竟，要把这“品牌效应”发展到极致才能不负“山寨”之名，于是我们又看到了一些由欧美、日本知名动漫“改编”而来的山寨网游。

这时候不提《火影Online》就太说不过去了——这款完全由《魂Online》的内核套上《火影忍者》外壳进行宣传的网游堪称是盛开在山寨中的一朵奇葩：早在三四年前，《魂Online》就因游戏品质、宣传手段、收费方式和满天飞的Bug等问题而在网游界节节败退，直至一败涂地——但至少当时游戏走的还是原创路线。直到游戏运营末期，开发团队还是没有解决大量严重的Bug，却在收费道具方面动了不小的脑筋——模仿《火影忍者》的人物造型制作了大量可改变玩家角色外貌的装备，当然，这些丝毫改变不了游戏最终停止运营的命运。但除了山寨运营商，没人能想到这游戏居然会在停运一年多以后重新开放——而且几乎没有任何改进：一个Bug都没有解决。一个在2005年就显得落后（粗糙的怪物模型令人无语）的网游，居然能在2009年初凭借2006年的游戏元素作为宣传重点做到咸鱼翻身（当然，翻了身仍然是咸鱼），让人不得不赞叹山寨厂商出类拔萃的宣传能力。



《火影Online》曾经的官网页面，图片素材“收索”自漫画《火影忍者》的木叶村场景……不过说实话，这粗糙得如同儿童水粉画一般的图片更有可能是从在线视频网站的相关动画中直接截过来的



由《火影Online》官方所提供的壁纸——图中那碍眼的Logo和多余的网址水印确实是由厂商原创的



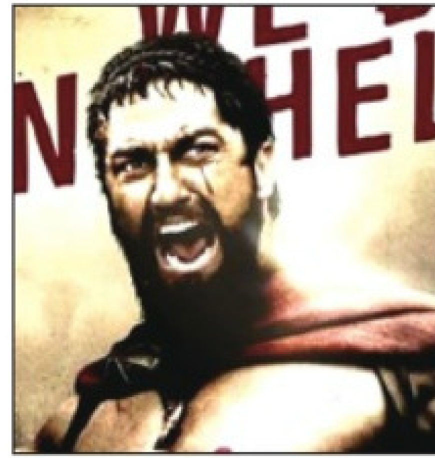


《火影Online》现在的官网页面——好吧，他们毕竟还是有些进步的：至少不再从在线视频里截取画质粗糙的图片了



《火影Online》中的婚礼场景：在中式的结婚礼堂里，新郎新娘穿着西式的西服婚纱，伴郎伴娘使用着《火影忍者》中的人物形象——山寨味还能再浓点么？

游戏内容不变，在宣传方面极尽山寨化之能事的还有《新天羽传奇》：原本是一款没有任何出彩之处的平庸2D网游，却有了个颇为响亮的名号“萝莉的诱惑”，整个游戏没有任何与“萝莉”和“诱惑”沾边的内容，却非要拿这些做宣传，整个官方网站上充满了“网络上收索”来的“萝莉”与“诱惑”图片素材。一个与游戏完全不沾边的名字居然就这样取代了原本的名字，此时我们只能以电影《斯巴达三百勇士》中高呼“这就是斯巴达！”的语气高呼：这就是山寨！



电影《斯巴达三百勇士》中的经典表情：这就是斯巴达！





“萝莉的诱惑”——能想出这个名字的一定是混迹各大论坛的资深标题党：游戏的内容与“萝莉”和“诱惑”一点关系都没有

仅以“山寨”为卖点的还有《变形金刚Online》——号称是“变形金刚、变形金刚2粉丝必玩的游戏”，从游戏设定到图片素材，同样是处处透出一股浓浓的山寨味。让人怀疑这种游戏根本就不需要美工，随便找一个会调整图片尺寸、会在网页中插入图片的人就够了。有专业的美工也不意味着就能走出山寨——有“山寨怪物猎人”之称的《边境Online》，一款系统上模仿《魔兽世界》，职业和怪物设定上模仿《怪物猎人》的网络游戏，有着专业程度可与《怪物猎人》官方海报比肩的宣传图片，但仍无法掩盖其不伦不类的山寨本质。





“山寨变形金刚”的官网页面和壁纸下载页面——请默念那句话“主页由于我们没有美工，网络上收索了一下其他图片和音效”





“山寨变形金刚”的“游戏介绍”页面。被加上《变形金刚》标志的图片是《命令与征服3》的截图

层出不穷的山寨网游只是在表面上花样百出，实质上无论是宣传套路、游戏内容都是从一个模子里刻出来的：在抄袭成功作品的经典创意与素材的基础上，又在宣传方面叠加华丽动听的辞藻，以营造出仿佛拥有“取万家之长，补自家之短”的卓越性幻觉。



如果大家关注了2月中的“网页三国”游戏专题，就会清楚此类游戏的宣传多有夸张不实甚至哗众取宠之处

为什么要玩山寨游戏——对《火影Online》玩家的采访

记者：你是在什么时候、通过什么途径接触到《火影Online》这款游戏的？

玩家：2005年，那时候叫《魂Online》。后来服务器关了，这次算是换了个名字重开的吧，版本有些调整，但大部分内容没什么变化。那时候《魂Online》和“大红鹰”是有合作的，还有一个大红鹰专区。搞宣传活动时烟厂送香烟，很多朋友都拿到了。我就是在那个时候接触这个游戏的，一直到服务器关闭的时候才无奈地离开。

记者：这个游戏在哪些方面吸引了你，让你对它有这么深的感情呢？

玩家：最吸引我的是游戏里的朋友，很多和我一起玩到最后的朋友都有这样的感觉。

记者：你在接触《魂Online》之前玩过其他的网游么？

玩家：没有，“魂”算是我的第一个网络游戏，我真的对它很有感情，后来离开了“魂”，也玩过几个别的游戏，就是没有“魂”的感觉好，都是自己离开的，不像是“魂”，离开的真得很无奈。

记者：以前的《魂Online》没有什么让你和你的朋友们觉得遗憾或不足的地方么？

玩家：《魂Online》最初就有很多游戏漏洞，很多人都认为是运营商的问题导致了“魂”的倒闭。说实话那个游戏开发也不行，几年没出一个正经的地图。等级高的时候连打个怪的地方都没有。

记者：我看到有些玩家在官方论坛上说这游戏有几个致命的Bug，甚至可能导致游戏人物不能登录，是真的么？

玩家：是的，这次重开好像没解决，以前也经常这样。以前这游戏就是卡，卡掉了很多人，但这次重开还是没能解决。

记者：在这种恶劣的游戏环境下，你们为什么还要坚持玩下去呢？

玩家：和大家一起时间长了，也就舍不得离开那个游戏了。

记者：后来你是通过什么途径得知《魂Online》重开的？

玩家：后来是在《火影忍者》动画的开头看到了介绍，因为对以前游戏的感情，我马上就重新投入进去了。

记者：《火影忍者》动画的开头？是在视频网站上播放正式开始前出现的广告里么？

玩家：算是吧。

记者：现在这游戏的玩家数量多么？和以前相比如何？

玩家：现在玩这游戏的主要还是和我一样的老玩家，都是对这游戏有些感情，或者有什么回忆在吧。玩家也不多了，比刚开的时候少了很多，现在只有一个区。平时大概只有十几个人在线。一整天不知道干什么，想找个人PK都没有。

记者：现在这游戏的玩家也不多了，玩家氛围仍然能让你找到以前的感觉么？

玩家：没有以前玩的时候感觉好了，因为有个很重要的人不能陪我一起玩了。

记者：重开后，《魂Online》套上《火影忍者》的壳为自己做宣传的行为不但没为它吸引到新玩家，还招惹到了很多人的反感，对这个现象你有什么看法？

玩家：这么做可以说给游戏增添了可玩性，但游戏的质量和运营商好像给了我离我心目中火影还很远的感觉，我也是《火影忍者》的观众，已经在看第二遍了。

记者：重开后，运营商以《火影忍者》为卖点做宣传，却与宣传内容相差甚远的事实没有让你对这游戏产生什么反感么？

玩家：我原以为重开总有所改进，起码是调整过的。本来我还是对这游戏充满希望的，但现在的结果是我不愿意看到的，我想说，“魂”又一次欺骗了我的感情。

记者：你不打算尝试其他的网游么？

玩家：网游都是打怪练级穿装备，玩起来感觉太累，再玩个别的还不如不玩。

从采访中可以看出，“山寨网游”中玩家的坚持和游戏的质量已经完全无关了——真正让玩家忍受着落后的品质、顶着致命Bug的威胁继续坚持的，是“玩家氛围”——而这种“玩家氛围”不过是和几个在游戏中或是现实中相识的朋友“一起玩”罢了，这种氛围是任何网游都不会缺乏的。重开后的《火影Online》不但没有因名字方面的噱头吸引到新玩家，还因不思进取失去了大量老玩家，如今游戏运营所处的窘境实在是自食其果。










“山寨怪物猎人”的怪物设定图，与真正的《怪物猎人》中的怪物对比——这美工的临摹技巧还真专业，2D图片对3D怪物造型的还原度还真高啊！

结语

在山寨网络游戏的话题面前，为娱乐而娱乐的“找乐子”行为并不具有充足的正当性。当然，面对这些来的快，去的也快，还有个外号叫“捞的快”（指运营寿命和开发时间一样短暂），只能靠宣传，无法靠游戏品质吸引玩家的山寨网游，无论玩家和读者们如何对待，它们都会在短暂的运营寿命终结后消失掉。但是，在另一方面，在面对山寨网游层出不穷的现象时，反思则是比找乐子更有必要的。

如果整个行业都迷失在山寨中，就只能由作为消费者、观察者和另一种参与者的我们来完成反思工作。网络游戏的山寨现象终究是一种不正之风，不论能想出何种冠冕堂皇的借口，那些频繁打出法律上的擦边球，甚至公然做出侵犯知识产权行为的山寨厂商，都无法为自己的行为做出任何有效的辩护。


购买者买到的山寨实物——面对买家“这不是机器猫啊”的质疑，卖家的回复是：这是新版的

网络游戏是游戏软件行业的重要组成部分，而在这个向来重视保护知识产权的行业中，居然出现了大批试图在法律所不能处罚的范围内，尽可能实现侵犯知识产权效果的山寨厂商、山寨产品，这是种利用法律空白滋生的畸形现象，其长期持续和大范围扩散所能造成的恶劣影响绝不会比盗版软件逊色。

诚然，在软件行业中，已有“微软”和“腾讯”这样“从山寨中走出”的先行者为众山寨厂商做出了表率：能够做到放弃低成本、低消耗、高利润的山寨模式，转型以改良和创新为目的的企业都有着远大的理想和抱负，同时还具备极强的自律意识。而当前这些创作、经营和宣传山寨网络游戏的网络游戏厂商往往最欠缺的就是这些。


淘宝网上“机器猫花束”的“实物图”

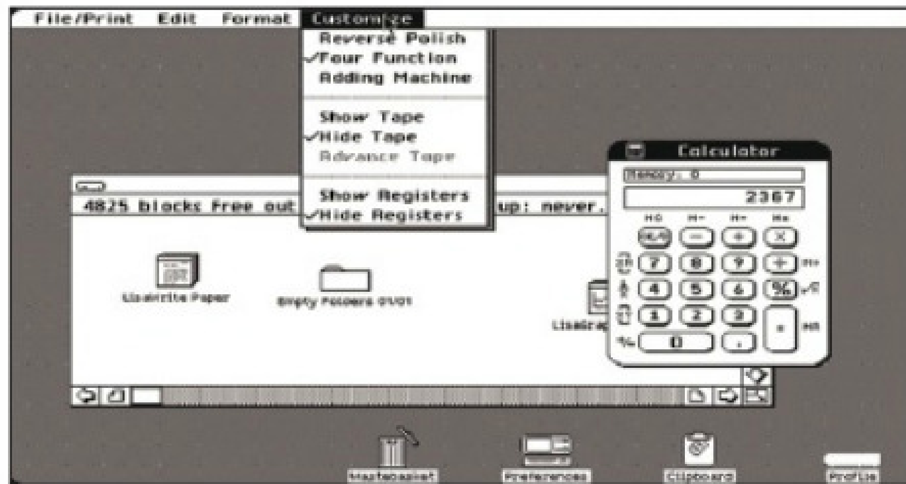
众多“捞的快”作品一窝蜂式地投入市场这一现象就是山寨厂商目光短浅、惟利是图的真实写照。但玩家从来就不需要一款玩两下就可以扔掉，没有任何值得称道之处的游戏。每个游戏玩家都希望玩到更好的游戏作品，都希望那些投入到游戏制作中的人们能够做出一款真正了不起的游戏。而那些念叨着“窃书不算偷”、用四种方法写着“回”字的山寨厂商总是在以精美的包装欺骗玩家们的感情，却浑然不知“回”字的四种写法所勾出的都只能是一个封闭的图形。执迷不悟的山寨厂商只能在这个作茧自缚的框架内苟延残喘，也许国内尚不健全的市场环境、法律和法律意识方面的欠缺可以纵容它们一时，但这种山寨式的发展道路终究是要被历史的履带碾压至无形的。我们衷心希望国内的诸多网络游戏厂商们能够走出山寨，或是永不趟山寨的浑水，这一“壮举”的要求并不高，只要能保持足够的清醒，在误入歧途时能够警醒，拥有真正的理想和长远的规划，并坚持付诸实践，这就足够了。P

从山寨中走出的微软

广东 Cheung

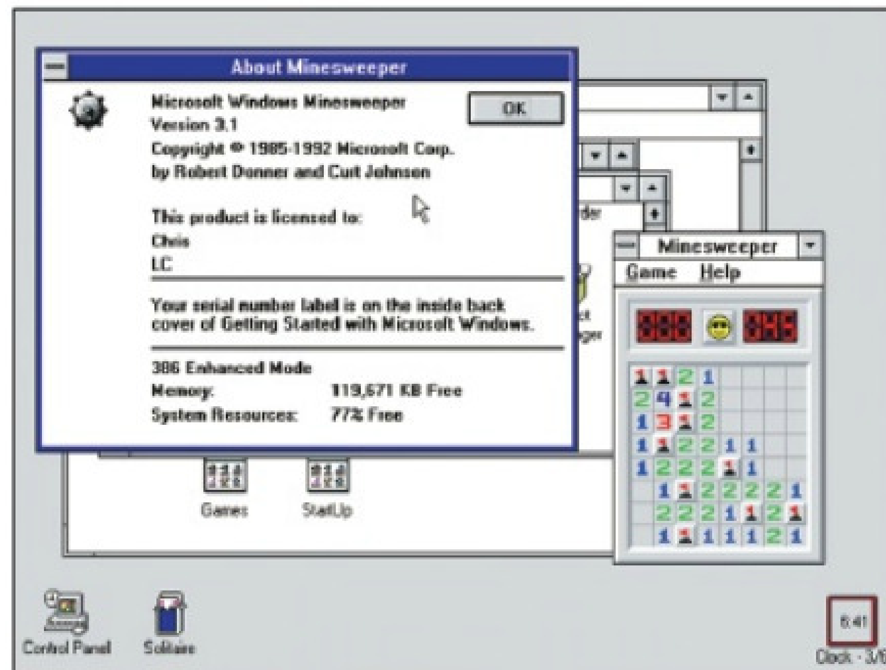
自微软宣布开发“Leghorn”以来，一直都被苹果嘲笑“抄袭”。早在2004年苹果开发大会时，苹果就宣称“所有你在Leghorn中找到的好东西，Tiger都有”“雷德蒙德的人们！准备好你们的复印机吧！（雷德蒙德是微软总部所在地）”。当然，微软之所以能让自己的操作系统如此成功地普及，并不仅仅是依靠抄袭苹果机操作系统的设计。而且，自Windows 95以来，微软的Windows操作系统就自成一格，走出了自己的道路。但是，Windows作为一个从“山寨”中走出的操作系统，其“山寨”成分是很值得考证一番的。

在谈到微软的山寨史之前，有必要提及现代图形界面程序之父——Apple LISA。Apple LISA作为世界上第一台将鼠标、键盘以及图形用户界面连接起来的系统（但请不要误会，鼠标、键盘和应用程序图形界面均不是苹果发明的，鼠标和图形界面是当时的施乐帕罗奥多研究中心的杰作，这家研究中心对人类现代计算机技术奉献巨大，“所见即所得”的概念、激光打印机以及以太网等等都是这家研究中心的发明），它的面世有着重大的意义。LISA为现代图形应用程序所需要的所有基本要素做出了杰出的奠基工作：WIMP（Windows：窗口界面、Icons：图标、Menus：选单、Pointing Device：指标/鼠标，扩展要素还包括按钮与对话框）。即使是在LISA面世25年后的现在，主流桌面操作系统所使用的仍然是以这种架构所设计的图形界面，包括苹果的Mac OS X、微软的Windows，以及开源界的X Window。但是，LISA最终因为技术不成熟和价格极其昂贵（接近一万美元，换算成现在的币值更是高达两万美元）使得自身的销售状况很不理想。



1984年的LISA的界面

在LISA发售近两年后，微软推出了Windows 1.0（1985年11月）。Windows 1.0的界面是如此山寨，甚至可以说就是16色版本的LISA系统。而且在未来9年中，Windows的界面从来就没有发生根本性的变化。比如1992年推出的



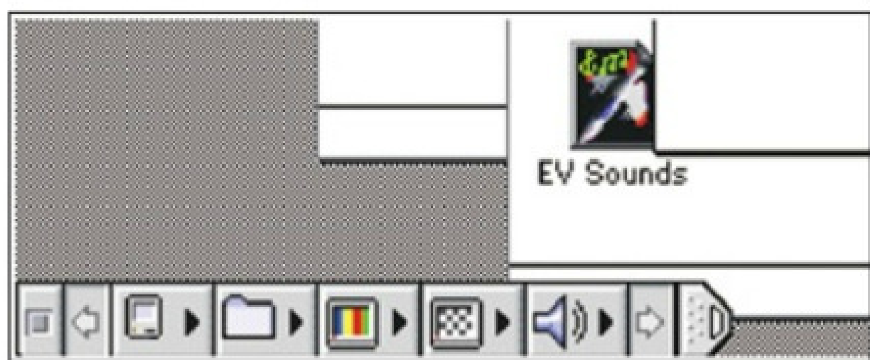
Windows 3.1截图

Windows 3.1x系列，界面除了变得比棱角分明的1.0更圆滑，居然没有引入任何新元素。Windows 3.1还是一个连任务栏都没有的系统，正在运行的程序最小化后只能可怜地被放到屏幕底端。相信用过Windows 3.x的朋友都会对这点记忆犹新。

到了Windows 95，Windows终于开始有了自己的设计，任务栏的概念从这时开始被引入到Windows当中。任务栏是每个Windows用户每天都要用到系统元素之一。现在的Windows任务栏设计得还算是比较成功，尤其是永远固定在一个位置的开始菜单，这种设计十分符合人们使用软件的习惯（可以只凭记忆就打开开始菜单）。但是在Windows 95尚处于Beta阶段的时候，任务栏的最左边却不是像现在的XP和Vista一样只有开始菜单按钮和快速启动栏。当时的任务栏模仿了苹果的System 7任务栏的设计，虽然与System 7不完全相同，但模仿的痕迹并不难发现。



Windows 95 BETA (Chicago Build 58)的任务栏



Apple System 7的任务栏

最初Windows 95的任务栏是没有快速启动栏的，快速启动栏添加于Windows 98。而Windows 2000则引入了隐藏通知区域中不活动的图标的设计。自此之后，一直到Windows Vista，Windows任务栏只有界面上的变化，从最初的经典风格，到XP的月神，再到Vista的Aero，这期间操作系统的任务栏都没有发生功能上的改变。但在即将发布的Windows 7里，我们“终于”又看到了微软模仿苹果的痕迹了。

很多人认为Windows 7的Superbar“抄袭”了Mac OS X的Dock的设计，其实微软在Windows 7中对Superbar的设计在一些方面比Dock更为优秀：在Windows 7中，微软舍弃了使用了14年的老任务栏模式，用户不再能看到正在运行的任务标题了，取而代之的是变成苹果Dock中的图标（当然，同时也为不适应新的任务栏风格的用户保留了可以通过调节配置使用老式任务栏的设计）。听上去Windows 7 Superbar只是Mac OS X的粗劣仿制品——但是，且慢，苹果的Dock有一点很讨厌：同一程序如果开了太多的窗口就不可以在第一时间内选择并打开想要的窗口。微软的Superbar却没有这个问题，用户可以很容易分辨出程序目前开了多少个窗口，如果用户点击了一个打开多窗口的正在运行的程序，就可以快速准确地选择想要打开的对应窗口。而且Superbar有个会依据图标颜色改变底色的功能，这个也是Dock所不具备的。

微软在Windows 95中所引入的最大界面上的改变就是任务栏与资源管理器。而这两大法宝在Vista推出前10年都一直没发生太大的变化。微软在Windows Vista上又开始了对界面的革新，Vista式的界面与菜单栏新设计“Ribbon”已成经典，很有流行的潜力。如今，微软的操作系统的设计不但足以与苹果相竞争（虽然苹果仍然公开对微软表示不屑……），还成为了后来者的模仿对象，比如微软独树一帜的任务栏（开始按钮+正在运行的任务+通知区域）设计。得益于自律与创新意识，微软最终得以能够在与苹果、IBM和开源界之间的竞争中幸存，并且成为了如GNOME与KDE这类后起之秀的模仿对象。微软的操作系统界面进化史，也就是微软的创新史和去山寨化史。

正如在前文所提到的，微软的桌面系统之所以获得成功，绝不是因为微软只懂抄袭别人的设计。与盲目的山寨恰恰相反，微软的产品之所以会成功，正是因为微软有着精辟的见解与优秀的改良技巧，正是这些使得微软的产品在各方面都可以贴近市场的需要。



Windows 7 Superbar

从山寨中走出的腾讯

广东 Cheung

曾以“OICQ”为名的QQ也有过山寨味极浓的历史。早在2001年，AOnline就曾因OICQ的名称里包含AOnline旗下商标“ICQ”，警告腾讯如果使用OICQ作为即时通讯软件的名称，就将控诉其侵犯AOnline的商标使用权，并要求腾讯将OICQ改名。随后，腾讯决定将OICQ改名为QQ。更换名称之后的QQ反而开创出了一片新天地。如今QQ已经成为中国最流行的即时通讯软件，几乎每位中国网民都拥有自己的QQ号，而且腾讯的企业规模每年都在扩大，其潜在价值难以估量。

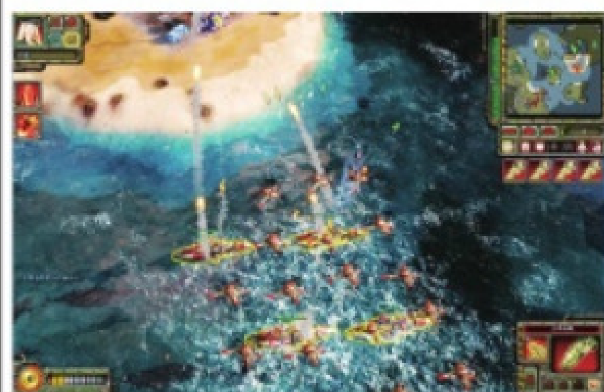
最初的OICQ是从名称到软件功能全面模仿ICQ的产品，甚至连用户账号的模式都使用了ICQ的编号式。腾讯从当初在国内中文即时通讯软件真空期间的成功崛起，到现在产品线的不断扩展，从商务版QQ“TM”到浏览器TT，再到推出功能各异的一系列软件，无不体现出这家公司的活力。虽然腾讯曾在QQ普及化的过程中受到各种批评，但ICQ这个即时通讯软件的开山鼻祖之一后来却在世界范围内日渐息微，在成为AOnline旗下的品牌后就止步不前。另一方面，QQ在国内的主要竞争对手MSN现在也逐渐开始模仿起QQ来，最新的MSN 9就引入了微软官方开发的MSN群，但易用性与实用程度还是远远不及QQ的“群”功能。

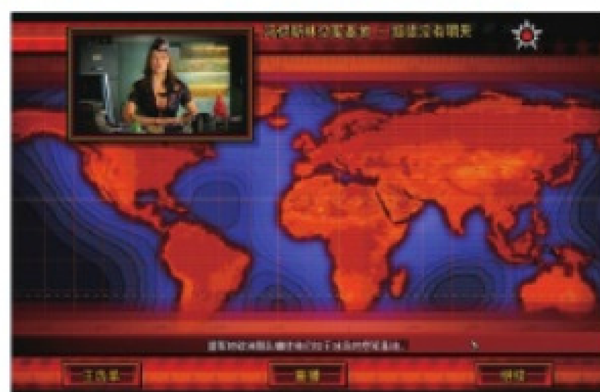
QQ最初只是个连名字都十分山寨的软件，但是通过一系列成功的本土化，从其后推出的“QQ群”到一系列的增值收费服务都十分受欢迎。现在的腾讯已成功地从山寨企业转型成互联网上的一大门户。腾讯了解国人的消费取向以及在软件本地化上面的成功奠定了其在国内即时通讯界中老大的地位，并在与众多国内即时通讯软件商的竞争中以压倒性优势胜出。现在的QQ也在不断改进其安全性和实用性，目前的QQ是国内众多即时通讯软件中安全性能最佳的，同时，尚在Beta阶段的QQ 2009还扩展了字符集的支持（当然，QQ 2009还在安全性和易用性等其他方面做出了新的改进），在QQ中发送一些不常用的外文也成为了可能。尽管现在的腾讯还是一家在多方面引起争议的企业：其旗下的软件功能和界面被指责抄袭其他竞争对手的产品（虽然绝大部分的模仿都是合法的），以及收费增值服务过于泛滥被指为“认钱不认人”。但无可置疑的是：腾讯是一家成功的企业，从最初的山寨起家到今天成为行业内的龙头老大，这一漫长的过程并不是仅凭运气就够取得成功的。

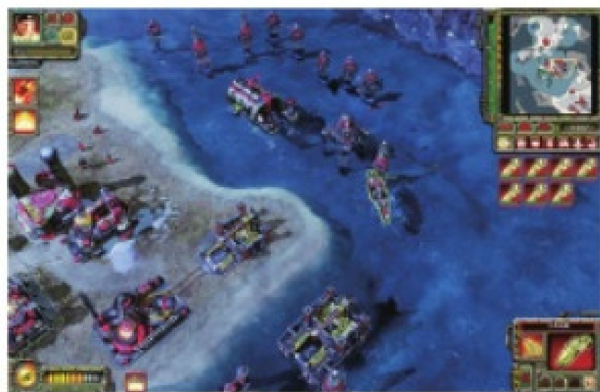


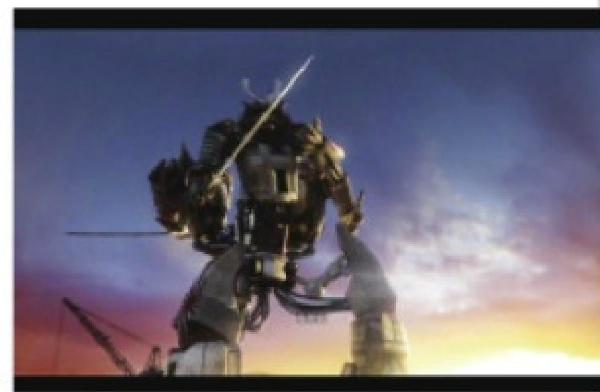
红色警报，再次响起

■策划 本刊编辑部
执笔 二角 张帆







希特勒与爱因斯坦全都不曾存在过，朱可夫被斯大林活活掐死在自己的办公桌上。五角大楼被移平，自由女神像也已经被摧毁并换成了列宁的雕像。配合着强大的高科技武器，苏联大军直驱美国本土。赤色覆盖大地，世界彻底沦入了铁幕之中。

这一切都是美商艺电公司出品发行的著名即时战略游戏“红色警戒”系列中的所发生的剧情。“红色警戒”这个游戏从诞生的那时起，就充满了争议，该系列最新的三代于去年年底发行，在今年3月12日推出了新的资料片《红色警戒3——起义》。相隔如此短的时间内，制作方又会为玩家带来哪些新的体验呢？

红警3及资料片都带来了什么？

首先“起义”不需要原版即能独立运行，但是仅仅提供网络付费的购买方式，以数字下载的方式提供给玩家。

资料片的内容全部为单人游戏，还拥有专门为遭遇战制作的30张地图，并为此设计了不少新颖的地形环境。相信喜欢遭遇战模式的玩家们早就摩拳擦掌、跃跃欲试，迫不及待地要与欧列格等指挥官在全新的地图上再次过招比试。

从“命令与征服”系列借鉴演化而来的指挥官挑战模式，准备了50个通过剧情相连的独特内容。你可以按照正规思路去战斗，也可以尝试其他不同的手段。每一个战场都有



虽然自由女神像总是处在最醒目的位置，但苏联仍是红警系列新作当之无愧的主角

着不同的技巧与规则，等待着玩家前去逐个挑战。

战役模式方面，一共有四个迷你战役。承接《红色警戒》三代的故事，三方势力各自拥有一个独立的剧情。除此以外，把重点放在了日升帝国的人气角色百合子身上，为她量身定做了一套独特的关卡。

在《红警3》原版日升帝国的最后一关战役中，因建筑物和地形方面的巧妙设置，让玩家有了使用百合子单人通关的可能。这样的设计，最初应该只是无心之举。但玩家们的自发挑战启发了制作公司的灵感，所以才有了这个特意增加的单人关卡。



作为资料片主角和封面人物的百合子

在新的英雄战役中，玩家将只能操作百合子一人进行游戏。风格上更类似于动作角色扮演类游戏。相信玩过《魔兽争霸3》各种自制RPG地图的玩家，肯定不会对类似的模式感到陌生。在这个故事中，百合子的神秘身世将正式揭开谜底。唯一的遗憾是：因为百合子单人战役的存在，资料片并不支持多人合作模式。

可以弥补这一遗憾的是：资料片为单人模式设计了大量的全新战斗单位，新出场的部队延续了原作的兵种风格，并且在夸张古怪方面与原作相比有过之而无不及。

例如日升帝国的超巨堡垒，可以变型为海上要塞，同时还可以化身为“高达”头部一般的飞行兵器。苏联方面的新兵种收割机甲，与动画《攻壳机动队》中的战斗型机器人塔奇克马的造型非常相似。而盟军继冰冻直升机之后，又拥有了冷冻军团兵。这个部队不但能够发射冰冻冷气，还可以使用跳跃技能跳到高处，落地的冲力还能震碎一定半径内的冰封单位。





资料片中日升帝国的超巨堡垒和它变身成为超级机器人头部的样子

虽然缺少了联机合作模式，但是种类繁多的单人游戏模式也拥有着足够的耐玩度，足以为玩家提供很大乐趣。而原作不低的热度也将因此再次升高。

现在让我们来回顾一下《红色警戒3》这部优秀的游戏。

三代的剧情承接二代的结尾。本来已经准备接受苏联战败的库克夫将军，在查丹科上校的诱惑之下，参与了一个疯狂的计划。进入了赛林斯基博士秘密研究的时光机器，将爱因斯坦从历史上抹杀掉，因为时空悖论形成了一个新的世界格局。

这次孤注一掷，在某个角度来说是成功。没有了爱因斯坦，盟军也就没有了核武器。而苏军方面拥有了特斯拉线圈、重型战斗飞艇、幻影坦克等新奇的疯狂科技。战争的天平发生了倾斜，盟军受到了严重打击，而苏联的武装则拥有了压倒性的优势。

由于历史的变更，查丹科从原本的上校身份，一跃成为苏联的最高领导人，库克夫将军反而成为了他的手下。但这同时也带来了一个很大的副作用：来自东方的日升帝国开始了强势崛起，并逐渐成为了亚洲的霸主。当苏军在与盟军的战争中无往不利，胜利果实唾手可及之时，重要的基地沃尔库塔和斯大林格勒却意外的遭到了日升帝国的入侵。这个由他们间接创造出来的全新敌人，终于不再甘心作为傀儡，而是带各种奇怪的部队登上了历史舞台。

一场有第三方势力参与的超级世界大战，就这样如同闹剧一般展开。和以往一样，玩家作为一名年轻的指挥官，可以选自己喜欢的阵营，亲身加入到这场混乱的战争之中。

战役与剧情：

本作的战役难度相对简单，只追求通关的话会非常容易。

战役中继承了不少前作的优点，也不缺少一贯的恶搞风格与黑色幽默。战术上更强调海陆空三军的联合作战，加入了大量的海上地图，配合多种新型部队做了不少文章。

可在关卡的整体设计上，总体来说还是缺乏太多亮点。盟军偷袭日升帝国所占领的珍珠港，这样对历史的讽刺与影射。或是总统山一战，那种与时间赛跑所营造的压力与紧迫感都比较出色。但除此以外，能给人留下深刻印象的战役则太少。比起前作，三代在单机战役关卡设计方面的缺陷对于喜欢单机战役的玩家来说，可能多少会有一些遗憾。

虽然这次战役模式表现平平，但是在剧情方面还是下了不少功夫。通过加强玩家的角色代入感，丰富了游戏的体验。

在对游戏角色的刻画方面，游戏中的对手或战友，初期对身为菜鸟的你先是不屑一顾，然后慢慢变得开始重视，直到最后的衷心佩服。这种先抑后扬的表现手法，虽然有些俗套和讨巧，但还算做得比较到位。

在对三方势力的情节表现方面也很不俗。如果玩家选择苏军战役，将会一步一步的成为民族英雄。不光要打倒外界的敌人，同时还要经历激烈的内部权力斗争，最终亲自登上领袖的位置并统治世界。这个结局多少有些老套，但是如果回顾一下红警系列苏联历代领导人的最终结局，就会让人哭笑不得。



日升帝国的情报官女士

在日升帝国的战役剧情中，



盟军战役中两位为玩家所扮演的指挥官争风吃醋的女部下——右为谭雅

玩家所扮演的指挥官最终协助天皇和王子征服了世界，自己的地位也因此达到了人生的顶点，获得了“终极大将军”的称号。带着同僚们的尊敬与羡慕，与美丽的情报官一起到夏威夷度假享受人生，也算是比较圆满的结局。

而盟军方面，虽然指挥官最后的地位不高无法和另外两者相比，但却拥着有两名为玩家不停争风吃醋的女部下（其中一个居然是特种兵谭雅！）。她们会不断地向你卖弄风情，并在战争结束后，同时身穿晚礼服邀请指挥官共进晚餐。

三方的剧情战役，分别展现出的三条完全不同的平行时间线，造成了互相矛盾的结尾，形成了鲜明对比。同时也保留了足够的悬念，为续作提供了很大发展空间。

游戏过场：

真人拍摄的过场电影，一直是“红色警戒”系列的卖点与重头戏。但这一要素在本作的整体表现并不突出，只能算是中规中矩。对比前作，可以发现不少不足之处。在所有过场中最出彩的应该是开篇日升帝国入侵的那一幕：原本海鸥飞翔的宁静海岸线，突然浮现出成排的钢铁巨舰，各种两栖部队配合着造型怪异的士兵登岸袭击，巨大的鬼王机甲踏上街道，看着四处惊荒奔跑的市民，让玩家马上感受到了大战爆发的气势。这段几乎是全部由CG制作而成的，而除此以外再少见亮点。不知到底是演员的表演不够卖力，还是导演的设计出现了问题。

同样是真人过场电影，二代就出色地表现出了临战的紧迫感与压力，盟军的过场中那些混乱的场景中散落四处的文件资料，摇摆不定的灯光，包括情报员在紧急呼叫时刚刚换好衣服的忙乱镜头。无不体现出战争突然来临时的措手不及和紧张状态。二代中两阵营的情报员们的表现也非常专业，尤其是苏联那位严肃而冷酷的索菲亚少尉：她们很少提及战斗以外的事情，除了解释本场战争的目的、都需要注意到什么特殊情况，以及新型武器的使用与性能介绍，就不再多话，很好的承担起了玩家得力助手的工作。在帮助玩家完成整个游戏的过程中，从不做喧宾夺主的事情，这些表现完全符合情报官的形象。

三代中的过场电影则过于强调玩家的重要性，无时无刻都在取悦玩家，甚至还出现了颇具挑逗色彩的场景。连那个从来就是率性直言的谭雅，在与娜塔莎合作时，想要骂粗口，都要先向玩家所扮演的指挥官请示。比起二代那个敢作敢为的热血士兵形象的谭雅，三代中那个浓妆艳抹的造型，也让很多玩家无法接受。三代中谭雅的表演也不够出彩，除了拿刀逼供的那一段外，几乎没有什么能给玩家留下深刻记忆的镜头。

总体来说，三代中的过场电影缺少了Westwood时期的那种精巧的编排。虽然试图烘托出一种世界大战的恢宏气势，但却没有获得大多数玩家的认同。

游戏系统：

有着让人眼前一亮的优点，也存在着一些不大不小的缺点。

由于与前代隔着时间太远，画面的提升最为明显，整部游戏显得色彩鲜明而又富有活力。同时制作组对游戏整体优化比较不错，主流机器都可以在中等效果以上流畅的运行。而一直以来糟糕寻路系统，在本作中依然没有改善。当你试图让部队做一些复杂的移动时，往往会发生各种意外。不光经常会发生在桥梁或高地边缘处卡住不动的情况，而且在路过高低不一的地势时，互相发生碰撞的事件更是常有发生，这一点在操控两栖部队的时候尤为明显。而本作中由于新增了大量水上地形，导致部队出现混乱机会异常的多。同时游戏中的任务指示过于频繁和拖沓，并且大多场景不能跳过，或多或少影响了游戏的流畅程度。

教学关卡的设置比较不错，并非一味枯燥地讲解，加入了不少搞笑的桥段，基本的操作与技巧都有所涉及。但缺点是同样无法跳过，只要选择就会强制要求玩家全部观看。

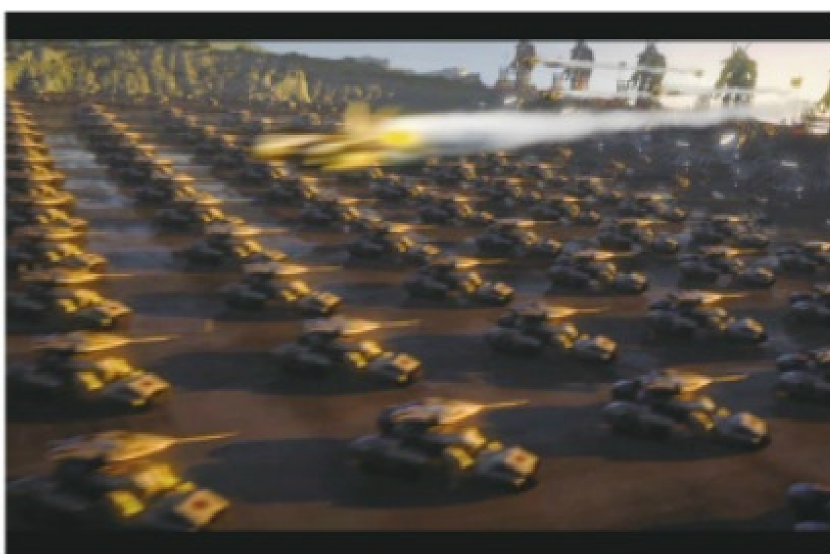
每个部队还加上了介绍功能，鼠标点击右下角的“问号”，就会以播放动画的方式详细介绍其资料。

本作中新加入战争威胁指数，通过威胁指数的增加可以提升战争经验。达到一定程度后，通过指示器可以换取最高机密协议中的特殊武器。而随着战争经验的不断累积，最高机密协议的武器，还可以继续升级，这也是平衡游戏的一种手段。

对战斗的整体调控上表现还不错，把矿场设置为一个只能配备一辆矿车。让游戏初期即使用疯狂速的推战术几乎无法实现。但同时就要求玩家对经济的把握需要更加的用心和细致。当然，游戏的风格总的来说依然是鼓励玩家进攻，不过要学得更加聪明和狡诈。

本作中有着优秀而丰富的多人游戏模式，除了可以与







开场动画中如同潮水一般的日本士兵和坦克。尽管场面宏大，但细节方面的略显粗糙。日升帝国气势十足的天鬼机器人，和其他兵种的设计风格一致：就像是从动画片里搬出来的



盟军特种兵谭雅——她用来保持发型和涂眼影、描眼线的时间肯定远比锻炼身体和作战训练的时间要长

其他玩家进对战以外，还引入了双人合作模式（此模式不支持局域网）。对于喜欢合作的玩家来说，绝对是一个令人激动的元素。虽然这不算是什么新鲜点子，但它却是首次在即时战略游戏中出现。

而进行单人战役模式时，电脑会控制协作部队，成为你的助手。你可以通过盟军指令向盟友做出几个简单的指示。不过电脑的AI水平还是有限，不能指望它们在进攻上有所建树。到最后，终究还是需要依靠自己来解决问题。但它们还是可以尽起防守的责任，这一点上可以有效地帮助你分担不少压力。

这些在战役模式中表现普通的指挥官们，则在遭遇战的模式里有着不一样的表现。首先三方势力的每个指挥官都有着不一样的战术风格。

欧列格、温伦、普三都属于平衡稳定的路线，按部就班，喜欢使用主力兵种。

莫斯克芬、利赛特与贤治，则很喜欢使用二线或低级部队，打法诡异。

夏纳、吉尔利斯、直美，则完全剑走偏锋，独爱某个兵种。

因为AI的缺陷，在实际的战斗中只有第一种平衡风格的指挥官能真正给玩家带来麻烦。


过场电影中谭雅唯一一次出彩的表演——但说实话，任何人在这样的场景中摆出这样的姿势，想不出彩都很难…

建筑与作战单位：

三大阵营间的建筑物不光是风格各异，就连建造方式也完全不同。

盟军的建筑物，和大多数的传统游戏一样，正常的显示倒数计时，并且逐渐扣取建筑物所需资金。完成之后，即可把完整建筑物直接放到选定的地点上。

苏联方面，需要先选择建筑物设置位置，然后原地慢慢建造而成，中间如果受到攻击则会非常麻烦。

日升帝国则最麻烦，首先制造出相对应的纳米核心，然后命令移动它们到需要的位置，再展开慢慢建造。但同时也跳出了必须在基地附近建造的限制。

三种不同的方式，在速度与安全性上各有优势和缺点。这种差异也让不同阵营的玩家能够在游戏时以不同的方式来进行扩张与布署防御。

和以往一样，游戏里有着大量的中立建筑物。除了以往常见的油井、商店、银行等这种资源收集类的，还有中立的医疗与维修以及侦查类的建筑。除此以外，还有一种升级性质的建筑——精兵学院。占领以后，新制造的海陆空三军将会直接成为一级的精兵。当占领三个以上的时候，新制造出来的部队就会直接达到星级。这些中立建筑物，不仅仅为战役剧情服务，还为提升对战的乐趣提供了更多的变数。

三个阵营的部队各有特点，设计大多合理。但是在战役模式中，日升帝国缺少有效的海上防空部队。同时由于某些部队模型偏大，想要进行细微操作时，明显不够便利。

在各个势力中苏联与盟军在延续了前作风格的基础上，更加泾渭分明，同时加上了很多有趣新兵种。其中最为典型就是盟军的冰冻直升机，不仅可以把敌方的部队冻成冰块，再由友方的兵种打碎，还可以使用缩小光束，将敌人变小。原本体形庞大的坦克如果被缩小的话，将会被其余的装甲部队轻松轧毁。

作为最新加入日升帝国的部队，则有着最为独特的风格。那些头戴斗笠可以藏身在地下洞穴的坦克杀手、会喊着天皇万岁进行自杀式冲锋的帝国武士以及会投掷手里剑的忍者全都是鲜明的日式风格部队。而天狗机器人、火箭天使与鬼王等兵种，则很明显带着一股东瀛的动漫风。尤其是空陆两栖的天狗机器人其半喷气、半步行机甲的设定，让人想起了著名动画《Macross》（中译：天空堡垒）中骷髅战斗机的造型。

每个战斗单位除了拥有自己独特的风格，同时还都有着独特的能力：就连一个普普通通的工程师，其特殊能力也不尽相同。苏联的可以制造碉堡供部队进驻，而盟军的可以搭置急救帐棚为士兵治疗，日升帝国的则拥有短时间内快跑的能力。

游戏中战斗单位的语音非常出色。苏联部队的发言显得愚蠢而无知，日升帝国则过于狂妄、骄傲自大。盟军方面还是一如既往的老样子，保持着正义之师的形象。而其中也有一些格外出彩的，比如苏联的工程师，一边咳嗽一边说的那句“I'm in good shape”（我的身体很好），配上他们两鬓花白的样貌和已经发福的身材，听起来颇像是无奈的自嘲。天启坦克在移动时驾驶员所说的“It is the day of judgement”（今天即是审判之日），显得霸道十足。而百合子移动时台词“Who needs friends？”（谁需要朋友？），高傲的语气中却透着一股孤独与忧伤。其中，日升帝国兵种的台词日英混合现象严重，很容易让人分辨不清。

英雄部队：

谭雅：作为从一代一直活跃至今的老牌英雄特种兵，在本作中拥有通过特殊装备让自己所处的时光发生倒流这一特殊技能，同时其双枪的攻击力对步兵非常有效。但是最短的射程和最慢的移动速度让她在本作三个阵营中的英雄中相对处于下风。当然，遵循了历代的传统，她的C4炸弹对建筑物的杀伤仍然非常有效。

娜塔莎：身为狙击手的她是俄罗斯民族英雄，全苏联最出色的神枪手。在游戏中有着最远的射程，可以一枪杀死敌对方的驾驶员，而让自己的士兵夺取机械单位。同时还拥有空中支援的特技，缺点是召唤空袭速度过慢。

百合子：可以说是本作里最强的英雄单位，穿着水手服登场的她，拥有超能力，精通心灵控制，不光能力突出，还


苏军英雄级作战单位娜塔莎女士

有着强大的对空能力，而且还有着克隆体的存在。也有另外一种说法，百合子仅仅是一个代号，而并非是特指某人的名字，似乎更加让人信服，同时一直有玩家怀疑她与二代的尤里有着特殊关系。总之百合子是一个浑身充满谜团和神秘故事的角色。而百合子也是作为游戏中唯一没有真人影像的英雄部队，还有很多玩家创作了大量的同人图片。甚至还有人，找出了所谓的“原形”人物照片，围绕着她的身世与形象展开的讨论一直是热门话题。

音乐：

《红色警戒》系列的音乐一直都表现不错，而这次也同样精彩。不光是最受关注的“地狱进行曲3”堪称完美。同时另一首主题曲“苏维埃进行曲”也是荡气回肠，广受好评。

本作的音乐大多数都是由天行者交响乐园演奏并录制完成，而日升帝国的歌曲则由Miriam Stockley演唱完成。无论苏联军队的黑暗哥特风，还是盟军方面音乐朋克风格，包括日升帝国的摇滚加打击乐都完成得非常出色。这套充满着节奏感的优秀音乐，也为游戏平添了几分魅力。

“红色警戒”系列的历史渊源



最初的红警，现在看来无比简陋的片头动画中直升机击毁坦克的一幕在当时而言是非常震撼的

说到《红色警戒》，就无法不提到《命令与征服》这款游戏。

《红色警戒》一代最初作为《命令与征服》的资料片在1996年发行，《命令与征服》系列与红警系列处于的宇宙是爱因斯坦为避免第二次世界大战发生，进行时空旅行消灭了希特勒而产生的平行时空。

在这个系列的剧情里，没有我们历史上由纳粹发动的第二次世界大战，但改变历史的时空旅行，同时产生了一个出乎预料的结果。原本应该被德国入侵的苏联得以毫无阻碍地发展军力，其野心随着实力的增长而膨胀，由斯大林所率领的苏联扮演起了希特勒第三帝国的角色，入侵西欧主动挑起了新的世界大战。

通过技术革新与尖端发明，爱因斯坦在盟军胜利的过程中扮演着重要角色。这次世界大战，以苏联被击败，无情的独裁者斯大林死亡而告终。

而《命令与征服》系列中诺瓦兄弟会（NOD）的领袖，人气魅力角色光头凯恩，则作为斯大林最信任的顾问登场。在结局中也做了合理的安排与交待，起到了前传的作用。

自此之后《命令与征服》与《红色警戒》两个系列就此分离，各自形成两个不同的平行世界发展下去。

由于意识形态的原因，红色警戒系列没有发行简体中文版。作为一款超现实的战争游戏，但又是依靠着冷战时期的苏美对抗作为背景，《红色警戒》无法避免在政治上的质疑。同时无论选择苏联还是盟军，最后苏联都会被推翻。


红警3中的女性角色们，尽管设计团队试图展现每个角色的独特个性，但她们看起来还是过于相似了

虽然没有推出过正式的中文版，但“红色警戒”系列依旧广泛流行，很多玩家根本不清楚游戏的剧情，只是被游戏中逼真的战争气氛所吸引。凭借着此前《命令与征服》的号召力，很快受到了大众的青睐。成为当时众多网吧里的必备游戏之一。在很长一段时间里，《红色警戒》都是最受欢迎的联机游戏，“红警”对战成为了一种时尚。

随着时间的流逝，“红色警戒”系列已经不再是即时战略的主流。但该系列还是对即时战略类游戏的发展产生着深远的影响。时至今日，也仍然存在着大量的“红警”爱好者。

在三代发售之前，美商艺电为了迎接“红色警戒”系列的13周年庆典，在官网发布出了一代的免费下载。吸引了许多新老玩家的关注，重新引爆了对一代的怀旧热潮。

在此之后的Westwood又于2000年推出《红色警戒2》及其资料片《尤里的复仇》，堪称整个系列中的颠峰之作。苏军也首次拥有了自己的英雄单位——鲍里斯。在资料片中，尤里则作为第三方势力登场，在红警系列中第一次出现了三方会战。而除了对前作的各种缺点进行改进以外，本作无论战役与剧情的安排都颇具可圈可点之处。

不过游戏在对战平衡性上，依然有着很大缺憾，经历了多次版本更新，但始终无法让人满意。同时就像Westwood的



红警一代的战斗画面

另一款作品《Nox》碰到了暴雪的《Diablo II》铩羽而归一样。《红色警戒2》诞生的年代，正是即时战略游戏飞速成长的时候。不仅仅有暴雪的几款力作，同时期其它优秀作品层出不穷。虽然“红警2”的表现已经相当不错，但其在游戏界的影响力已经不大如前。

“红色警戒”系列的冷战思维

游戏下的铁幕：

冷战已经结束了将近20年，但冷战思维仍然像个白色幽灵笼罩着地球。它不仅仅主导着国家间政治、经济、军事力量的角逐，在游戏文化领域，也有异常巨大的影响。

《红色警戒》在当时冷战刚刚结束的时代环境下出现，从一开始就注定会成为争议作品。虽然游戏一直以政治讽刺与黑色幽默为标榜。但在内容表现上，已经不仅仅是打政治的擦边球这么简单。

如果说二代中美国总统桌上直通世界各国首脑的连线电话，苏联罗曼诺夫总理玩弄手中那只名叫山姆的乌龟宠物，以及维拉迪摩上将度假时与两名比基尼美女戏水，都可算作是对政治的一种恶搞与戏虐的话，那在战役模式中我们所看到的苏联士兵如同土匪般的表现，用巡航导弹肆无忌惮地攻击民用设施，单方面屠杀手无寸铁的美国平民。尤里依靠心灵控制器操纵普通平民，意图统治世界。同时把这些无辜民众变成行尸走肉般的战斗机器，甚至使用自杀式的攻击，更是显得丧心病狂。另外，最有杀伤力和威慑效果的核武器也一直是苏联军队才会使用。以上等等，就是明显带着政治上的丑化倾向了。它所呈现出的历史，是一个被歪曲的历史。

相比之下盟军俨然成了纪律严明的部队，除了自卫以外，都是为了解救平民，维护世界和平。完全符合美国一直以来所宣传的口号，以世界警察的形象出现。

在三代中思想偏激的美国总统阿克曼曾经疯狂地想要毁灭莫斯科，而被玩家干掉，让人有些意外。但打通三方势力的情节之后，就会发现实际上总统已经被日升帝国植入了小型机器人，成为了被操控的傀儡。美国的领袖，依然没有做出过有损国家形象的事情。

虽然在游戏中，自由女神像与五角大楼都被摧毁过，美国本土也多次被外来势力所统治。而我们也可以在很多影视作品中见到大量类似的桥段，但这更多的是一种自嘲式的娱



游戏中的铁幕装置

乐。而真正涉及到伤心地如越南战争和朝鲜战争，是绝对不会以调侃的方式出现的。

苏联已经解体，可冷战还远远没有结束。从美国与俄罗斯近来再次陷入僵局可以看出，冷战思维依然影响着世界。

“红色警戒”系列本身应该是立意于欢乐的戏说政治，以美式幽默来诠释现代战争。可实际上，一直充满着大胆而充满挑衅味道的内容，浓厚的政治火药味贯彻始终，扩散着一股对苏联及盟国的敌视与诬蔑。通过游戏，我们可以很清醒地意识到冷战思维的虚伪与愚蠢。

冷战期间以苏联和美国为代表的东西方集团在各个领域都进行着对抗。意识形态的宣传也是一个被极为重视的手段。不同阵营之间，在文学、游戏、影视作品中都有意无意地对对手进行着丑化。时至今日，游戏中依然没有放弃过对苏联的抹黑。这个已经死去多年的巨人，成为了挑起世界大战的罪人，无数次的扮演着恐怖分子的角色，妄想成为统治世界的帝国。虽然它不是政府的代言之物，却也从一个侧面反映了美国社会的思想浪潮。西方大国特别是美国的保守势力一直妄图建立单极世界，推行霸权主义。而意识形态的不同，必然导致价值观在认识上的偏差，美国的价值标准并不是普世标准。

“红色警戒”系列中对苏联政权的丑化与不断美化西方世界的信息一直存在。而通过游戏将大量意识形态代码传递，悄无声息地影响着玩家的认知，渗透进普通大众的内心。而意识形态一旦以常识的方式存在于世，就很容易造成

铁幕：

铁幕（Iron Curtain），铁幕指的是冷战时期将欧洲分为两个受不同政治影响区域的界线。当时，东欧属于苏联（共产主义）的势力范围，而西欧则属于美国（资本主义）的势力范围。它最早出自英国首相丘吉尔的演讲中。铁幕一词在当时并不十分流行，但随着冷战中情势的升级，这个词开始被广泛采用来形容欧洲的分裂。铁幕限制了人员与信息的流通，这个比喻最终在西方世界获得广泛接受。

在“红色警戒”系列中，它是苏联军方的超级武器，具有着强大的防护能力，开启时可以为机械单位完全吸收敌方火力而造成伤害。

冷战：

冷战（Cold War）一词是当年美国政论家斯沃普在为参议员巴鲁克起草的演讲稿中首次使用的。二战结束后，美国对苏联和其他社会主义国家采取了敌视和遏制政策，因此巴鲁克说：美国正处于冷战方酣之中。

“冷战”一词同时流行，表示美苏之间除了直接战争外，在经济、政治、军事、外交、文化、意识形态等方面都处于对抗的状态。

“红色警戒”系列的故事，即是以冷战为背景而展开的。

时空悖论：

也称作祖父悖论：假设你回到过去，在自己父亲出生前把自己的祖父母杀死；因为你祖父母死了，就不会有你的父亲；没有了你的父亲，你就不会出生；你没出生，就没有人会把你祖父母杀死；若是没有人把你的祖父母杀死，你就会存在并回到过去且把你的祖父母杀死。这是一种关于时间旅行的悖论。

还有一种观点认为，历史应该是十分严谨的，是不容许改变的。即便你真的可以回到过去改变你认为可以改变的，但是宏观的历史仍会照着原来的进程发展到既定的结果。

在“红警”系列中，一代与三代都利用时空穿越机两次改变了历史，从而产生了一个全新的世界。不过毕竟只是游戏中的设定，不用太多计较其严谨性。

根深蒂固的影响，因而格外值得玩家警惕。

文化的入侵:

本作中最新加入的日升帝国阵营，不光是因为遵循了该系列的宗旨：展现出一个第二次世界大战的缩影。同时也是制作公司一种在商业上的试探。



游戏中的日本天皇和他的儿子——被形容为“充满武士道精神的人”，但后者因为与一位“非著名相声演员”神似，又故作一本正经的姿态，很难让人认真起来

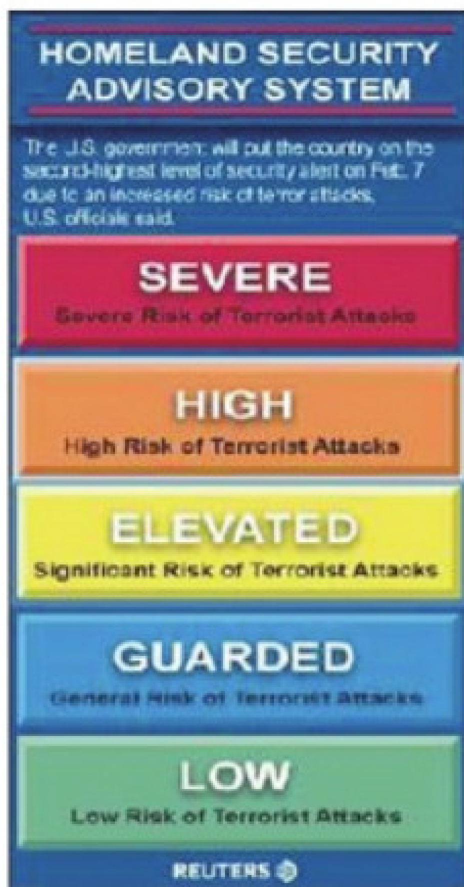
日本依靠产品优势，曾经在汽车、电子数码产品、游戏、动漫等多个方面占领了美国市场。当年任天堂公司的经典游戏形象马里奥（Mario），在北美和米老鼠一样成为家喻户晓的知名人物时，就有很多美国人惊呼这是外来的文化侵袭。而占据文化输出高地的美国自然不会轻易罢休。微软公司就一直在不惜巨资在日本大力推广Xbox和Xbox 360，但是一直收效甚微。而美商艺电也自然不会轻易放弃打开亚洲尤其是日本市场这块肥肉的机会。不过从日本玩家对百合子的设定表示强烈不满来看，恐怕这次是推广尝试又失败了。

红色警戒:

美国的警戒信号分为五级，其中最高等级的警戒是红色警戒。

历史上美国曾两次进入过红色警戒状态，最近一次也是让人印象深刻的一次是9.11事件。

西方国家称共产主义政权为红色政权，也恰恰暗示了这一点：所谓红色警戒，就是对红色政权的警戒。而游戏系列中三次对欧美进行主动攻击的恰恰也都是苏联的赤色部队。



图为美国国家安全警戒等级，最高等级是红色。

即时战略游戏是否需要平衡性?

“红色警戒”系列与暴雪游戏间的比较:

距离上一部“红色警戒”出现，已经有七年时间了，玩家们也早已经期待很久。虽然不再是原班人马出手，但吸收了部分原制作成员的EALA（EA洛杉矶工作室EA Los Angles）还是出色的完成了任务。

纵观“红色警戒”的整个系列，风格是在一点一点的渐变。如果说一代还是部相对严肃的时代讽刺剧，二代即开始增加诙谐与幽默的成分。到了三代，则更加偏重于娱乐效果的演出。也许有很多玩家还在怀念Westwood时期的游戏，而无法接受现在风格。可实际上，本作绝对算得上一部成功的作品。它也许不能让所有人满意，但仔细深入的话，还是有很多值得探讨的优点。

首先，三代坚持了系列一直以来轻松愉快的基调和平易近人的操作系统。而流畅快速的节奏与火爆激烈的战斗框架也得到了保留。同时在坚持原有特点的基础上，做出了大量创新。剧情里复重一代中的经典时空穿梭，即可以看做是对原制作者的致敬，也可以理解为游戏的重新回炉，迎接一个全新开始。

着力强化的单位特色，减少了鸡肋部队。风格向卡通化的转变，略减容易引起争议的政治内容，大幅度增加单人游戏的内容与耐玩度，以及首次加入的多人合作模式都是值得肯定的有益尝试。

关于Westwood与暴雪两家公司所出品的即时战略游戏，到底谁的更加出色，是一直以来的热门话题。玩家们也分为旗帜鲜明的两派，始终争论不休。

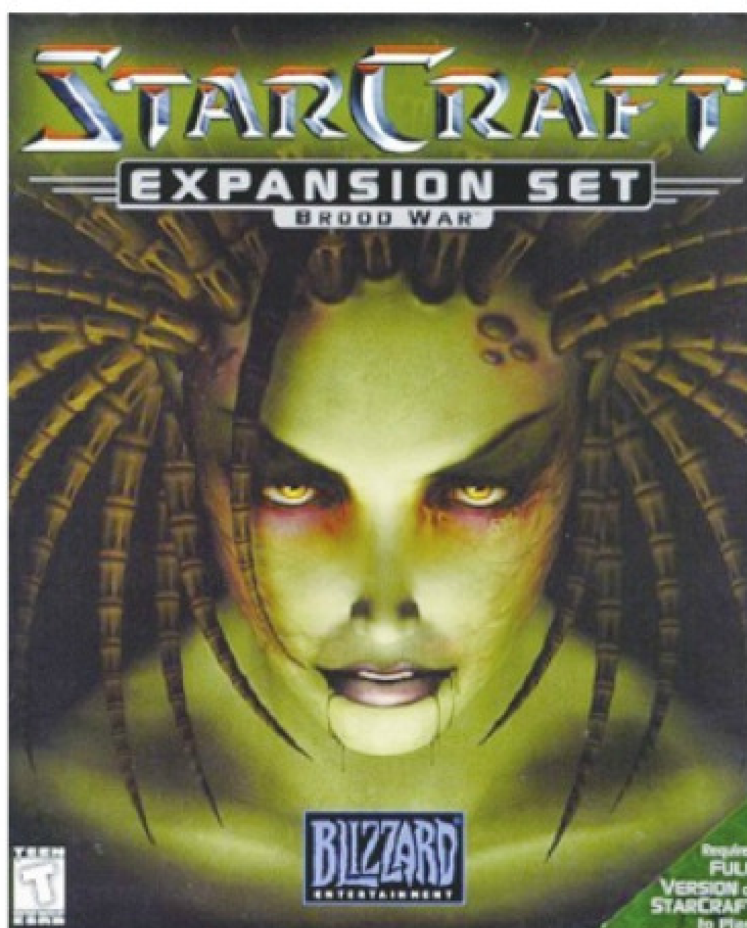
暴雪对平衡性和竞技性的把握，以及追求游戏品质的不断努力，得到玩家认可。以《星际争霸》为例，这款在1997年发行的游戏，于次年推出了资料片《母巢之战》。而直到十几年后的2008年底，依然在做着版本的更新，针对玩家的反馈，持续调整着游戏。就是凭借着这种态度，暴雪的《星际争霸》与《魔兽争霸3》一起成为了成功的竞技类即时战略游戏。而暴雪的支持者们，也正是因此经常以平衡性等缺陷来嘲笑“红警”系列的不足。

但战略游戏并不等同于竞技游戏，《红色警戒》虽然有着这样那样的缺点，却并没有没有妨碍到人们对它的喜爱，



不必多想，天启坦克罩上铁幕往里冲就行

这是一个能带给玩家快乐的游戏。



盟军在对战中最为强大，但依然有大量玩家选择苏联与其对抗。在同等水平的对抗中，日升帝国几乎必败无疑，可是照样会有人选择。制作者为各方阵营所设计的独立剧情与兵种风格，让每个势力都拥有着足够的支持者。玩家因为爱好和立场选择自己喜欢的势力对战，少了几分功利性，战斗的胜负已经被放到了次要位置。





暴雪推出的“星际争霸”是“红警”系列的主要对照比较者，即将推出的“星际2”更是广大玩家的期盼



“魔兽争霸”系列同“星际争霸”一样，对战平衡性一流，但“红警”系列走的完全不是一个路子

《红色警戒》一直以来都有着自己独有的味道。暴雪的游戏以界面友好和易上手著称，可“红警”的操作更加简单轻松。暴雪游戏对机器的要求不高，“红警”更是照顾到了大量低配置的玩家。同时，玩家对系列游戏的惯性适应也很重要。而且与暴雪游戏的奇幻科幻风格不同，写实风格的《红色警戒》也更容易受到一些玩家的青睐。这些都可以从另一个类型的游戏《反恐精英》（CS）在我国流行，并长盛不衰上看出端倪。多少时间以来，无数FPS新作出现，但依

联机对战：

“红色警戒”系列在对战的竞技性一直存在着较大缺陷。

在一代中常见坦克海为主的对推，设计算是较为平衡的一作。二代中虽然以丰富多变的战术著称，战斗欢快而火爆，但专业性已经开始下滑。从三代开始，制作方注重了部队的相生相克，但还远远谈不上完善与合理。虽然有一些值得肯定的特性，但各方势力的平衡性调整的明显不够成功，对战竞技性继续在走着下坡路。

本作中盟军的海军力量虽然属于软肋，但有着强大的空军实力可弥补。防御工事虽然相比二代有所削弱，但是依然威力突出。利用电磁波塔，很容易可以占据上风。在三大阵营中苏联没有致命弱点，海陆空都可以，陆军最强，综合实力突出。但是要击败使用防御塔战术的盟军，则非常困难。作为初次加入的日升帝国，不仅仅缺少防空设施，高级兵种也因为升级过于漫长，而无从发挥。虽然在海战上，拥有一点小小的优势，但整体还是最弱的一方。

制作组似乎为了刻意将三方部队的特色搞得完全不同，而少了些在对战平衡性上的考虑。日升帝国就成为了本次的牺牲品，看起来更像是个凑热闹的添头。

即时战略（RTS，Real-Time Strategy）：

最早的一款即时战略游戏，众说纷纭，一直没有定论。

而在1992年，由Westwood Studios开发的《沙丘魔堡 II》阐述了现代即时战略游戏中的所有核心概念，例如用鼠标控制单位、资源采集等，这些都是此后的即时战略游戏的原型。

1995年，Westwood的《命令与征服》是最早拥有多人对战模式的即时战略游戏，著名的《星际争霸》《魔兽争霸》《帝国时代》等系列都是其中的佼佼者。

Mod：

Mod（Modifications）指对游戏本身的修改扩展版。从《红色警戒》，就有名为Ra98的修改版面世。甚至在一些玩家的认知度中，还远远超过原版。但它实际上只是修改了游戏的部分平衡性，算不上一个正式的Mod。真正到了二代的时候，红警系列的Mod开始了大规模的出现。

然无法撼动CS的地位。除了游戏本身的品质以外，玩家的惯性和它出色的写实风格，也是重要原因。

从三代及资料片来看，“红警”已经开始渐渐偏离了竞技类游戏。整体风格将会越来越欢乐，继续坚定走着娱乐大众的路线。从实际效果看，目前的定位还是非常值得肯定的。

《红色警戒》毕竟不是“魔兽”，也不是“星际”，它有着自己独一无二的风格魅力。当一个个熟悉而又陌生的名字伴着美女的影像出现，成排的飞机坦克与夸张的武器摆在你的眼前的时候，相信肯定有无数玩家已经兴奋的大叫起来了。没错，这就是那个那个充满着疯狂创意与奇思怪想的《红色警戒》。

结语

红警3在夸张的恶搞与讽刺政治外表下，提供了一个诚意十足的热闹游戏。其中不仅有着会给玩家带来各种乐趣的作战单位，还包含着丰富的游戏方式。只要EALA还能保持住目前的水准，那么玩家就不用担心《红色警戒》的续作会让人失望。

“红警”系列曾沉寂多年，又在极短的时间内连续推出了三代及其资料片，重新回到了玩家的视野中并获得了相当的好评，但很难说这是否意味着这个系列重生并再度充满活力。在国际形势风云变幻的今天，这个诞生于“冷战”背景下的游戏系列，在思想性和游戏性方面是否应该做出某些方面的改变，也是个见仁见智的问题。“传承”“变革”或者是“创新”，这个问题摆在游戏的制作者面前，同时也是玩家们所需要思考的：红警系列作为以世界大战为主题的战略游戏，已经逐渐地失去了本该占据游戏核心地位的“战略性”：从最初朴素的“双炮管坦克比单炮管的更能打”“带履带的比带轱辘的更能打”“带轱辘的比小兵更能打”，到三代令人欲哭无泪的“对空的不能对地，对地的不能对空”，制作和策划团队也逐渐明白了自己在战略性方面无法克服的弱点，转而发展趣味性方面的长处，争取在兵种和战役设计方面实现那些让人由衷称赞设计师的奇思妙想的点子。但在这种转变过程中也有些负面的因素：冷战思维、对共产主义阵营的妖魔化、对美国军队的世界警察化已经成为了系列的传统，而且每部作品都在将这些传统“发扬光大”：苏联总在扮演着不可理喻的、为侵略而侵略的反面角色，而且这不可理喻的程度一直在随着系列的发展而愈演愈烈：如果说在前两代中苏军的行为更像是赤裸裸的强盗——但行为至少光明正大，三代中则是沦落到连强盗都不如：在自己扰乱时空的产物即野心勃勃的日升帝国的进攻下节节败退，不得不与死敌盟军结盟共同对付“侵略了侵略者的侵略者”，然后又抛弃盟友，让盟军独自面对日升帝国的攻击，最后在盟军元气大伤之际撕毁和约、背叛同盟，妄图一举消灭异己、征服世界……这种卑劣行为，再配上一个患有严重迫害妄想症的野心家领袖，让苏联彻底沦为了“异己”——几乎与来自外星的侵略者无异。这种剧情与阵营设定，只有在笃信“世界阵营善恶分明，意识形态斗争中永不终结”的时代才能取悦玩家，而在冷战结束十几年后，仍然抱着陈旧的观念不放，并以此作为卖点，反复炒冷饭的行为实在算不上明智——这也是“红警”系列只能创造无数平凡或拙劣的丑角、却无法缔造如同《命令与征服》系列中的凯恩那样充满魅力的反派角色的原因——红警系列的“传承、变革与创新”，也应当在另一个方面同时进行。P

Westwood：

全名Westwood Studios，亦称“西木头”，是一家美国游戏软件公司。由布瑞特·斯帕里和路易斯·卡斯通在1985年创办。制作发行了《沙丘魔堡2》《救世传说》（Nox）、《魔眼杀机》系列、《凯兰迪亚传奇》系列、《命令与征服》系列等著名游戏。在1998年8月被美商艺电收购。2003年3月31日因为公司的内部重组，Westwood被正式关闭，部分成员调整到EALA中。2009年2月，原Westwood创始人布瑞特·斯帕里再次出山，联手数名前核心员工组建了新的游戏开发公司：Jet Set Games被人认为是Westwood的一种延续。



Westwood现在已经不在了，但经典游戏系列一直留在玩家脑海中







“红色警戒”系列三部曲封面图

附录：对“红警3”的一些反思

在这个次世代游戏机已经霸占了游戏市场的半边天、一旦断开网络，就有相当一部分硬盘里的所有游戏都无法运行的年代，玩家们坐在电脑前玩红警3的理由不可能仅仅是“这毕竟是红警的续作”、“这毕竟是新的非网络游戏”、“它的画面看上去还不错”。对于在不同时期，因不同原因接触到《命令与征服》或《红色警戒》系列的玩家来说，红警3具有不同的意义：例如，曾痴迷红警2的玩家自然会更注重不同阵营间对抗的平衡性——是靠糙、猛、狠的蛮力，依靠义无反顾的集团冲锋，利用铁蹄踏平对手的防线和基地；还是依赖高、精、尖的技术，通过迂回、包抄、空投、传送等令敌方意想不到、应接不暇的战术直取要害？向往铁甲洪流、宏大的战争场面或是追求运筹帷幄、决胜于千里之外的快感都能将玩家引向取胜之道——在市面上诸多即时战略作品中，红警系列之所以能成为佼佼者，绝不仅仅是因为它开创了某种先河，或是营造出了与“现代战争”最为接近的战争气氛，对即时战略游戏的核心之一“策略性”出色的把握也是该系列之所以取得成功的决定性因素。

红警系列从来不像星际或魔兽那样，在对战中对玩家的操作水平有极高的要求——如何寻找基地防御的突破点、部署主力部队、安排作战路线，按已知情报调兵遣将才是红警系列玩家们一直津津乐道的话题——但是在红警3里，一切都变了。一架直升机就可以拆掉一个师的天启坦克，一个团的天狗机器人才能勉强对抗一个小小的机枪碉堡……绝大多数兵种都只具有对单一类型的（地面部队、空中部队、水上部队）杀伤能力，或是仅有的武器对其他种类的敌人攻击力极为有限，强迫玩家必须钻研兵种搭配的技巧——于是，



拥有三头、三足、三把武士刀，实力强悍的将军剑子手——中间的那几根管状物难道不是用来发射导弹的？确实不是，根据它在游戏中令人失望的表现，我们只能认为它是用来散热的……

不会再有令人怀念的坦克海了，当然，也不存在如同鸡肋一般、从开战到结束一直没起飞过的空军了，海军更是得到了空前的重视——但是，这样的红警3打起来不再“痛快”了：它强迫玩家不得不去考虑空前烦琐的问题，比如有必要为敌方一两架讨厌的只具有对地攻击能力的直升机造上一两架只具有对空攻击能力的战斗机——但是在消灭目标后，战斗机只剩下了令人扼腕叹息的“威慑作用”：如果对方不再制造空军单位，这两架战斗机就算一直悬在对方的采矿车上方也不会造成任何威胁，只能供对方的具有地对空攻击能力的单位收割并积累经验，让人巴不得把飞机扔进大海里喂鱼。而只具有对水上单位进行攻击能力的潜艇更是不用多说——不用扔就已经在海里喂鱼了。

此外，谁能想象一向横行霸道、全副武装的天启坦克在经历近十年的技术进步后，反而彻底丧失了发射地对空导弹的能力？更可笑的是日升帝国痴迷于超级机器人技术的工程师们——他们研制的终极毁灭武器“将军剑子手”，靠着三头、三足、三把武士刀和可以吸收电磁伤害、将其转化为体力的特殊能力所向披靡，却不具有任何对空攻击能力，在剧情战役中，原本头顶青天、狂喜乱舞，以无坚不摧的攻击与无法撼动的防御踏平一座座基地的将军剑子手，在面对一架飞行高度还不及自身高度的飞机时居然无能为力，当时只有泪流满面、语不成声——到底是什么原因导致了这种设计？苏联的工程师们在穿越时空时集体丢失了大部分脑细胞么？或是作为“时空紊乱的错误产物”的日升帝国的科技人员的大脑也和时空一起紊乱了？更不要说那个“只能站在地面打天上、只能飞在天上打地面，但发射的是同一种导弹”的战斗机/可移动防空炮，以及如同老式录音机需要翻面的磁带一样——需要玩家手动点击“特殊能力”才能切换防空、防地炮台的防御设施——这根本就是在强迫玩家进行毫无乐趣可言的操作。

可以说，红警3的开发团队不但没有把握系列的精髓，反而在对“平衡性”或是对其他同类游戏的模仿中遗失了一些宝贵的东西——同样遗失的还有对角色的塑造能力：一直试图在剧情战役中表现出三个阵营中的几位将军各自具有鲜明的个性，但结果非常令人失望——不分男女老少、经历如何，那些将军都只会在开战前用轻佻的语气进行挑衅、在战斗中洋洋得意地炫耀自己的优势、在节节败退的情况下表现自己无穷无尽的自信、在战败时说些“你不过是运气好罢了”“我一定会回来报仇的”甚至是“你作弊”这样令人哭笑不得的俗套台词。就连被塑造为“伟光正”形象的盟军领袖也没有任何出彩之处。除了苏军领袖查丹科等故意创作出的丑角，以及各阵营的诸位将军——那些不经意、但因为过于不用心而创作出的丑角以外，红警3中实在是没有什么形象鲜明、值得一提的人物。不要说与《命令与征服》系列中充满邪恶魅力的NOD领袖凯恩相比，就连红警2中的野心家尤里那样的角色都没有。诚然，红警3令人满意的亮点几乎和令人遗憾的缺点一样多——这已经足以让它成为一部优秀的作品了，但是其中还是有很多值得反思的问题与可以改进的空间。玩家当然希望该系列的续作能够取得更大的成功——但是包庇其中明显不合理的设计与败笔，并试图适应那些令人沮丧的冗余并不在玩家的职能范围内。



《命令与征服》系列当之无愧的主角——充满邪恶魅力的NOD领袖凯恩

对不起，我是Tank

前几天，笔者在NGA的议事厅发现一个长达三十四页回帖的帖子，不由定眼细望。该帖名字是“防战为什么要警戒防骑？”大致内容就是一位防骑在海加尔山和黑暗神庙两个团队副本内被战士多次使用了警戒技能，并且在自己点掉该Buff后，仍然被无缝加上。但因对战士技能的不熟悉，所以发帖询问战士使用此技能的原因。没想到竟由此展开了一轮有关战士和骑士的唇枪舌剑。

■澳大利亚 西蒙

其实该帖本身并不带有任何可以引起讨论的关键字，只是咨询问题而已。不过世事难料，这个帖子竟引发了一阵海啸。战士和骑士，当年被誉为板甲双雄的两个职业，竟在这个帖子里反目成仇，极尽挖苦。在短短一日之内，原帖被顶到56页之多，而各类的辅帖和引申帖都有不下于10页的回复。是什么原因让本来最为和谐的Tank团队也开始了谩骂？要解开其中深层原因，还得从地球时代谈起。

战士的黄金年代

早在地球时代，甚至在团队副本这个概念出现之前，暴雪眼里只存在一个可以担当Tank的职业，那便是战士。纵观当时所有职业、天赋和技能，只有战士拥有单独的Tank天赋树和一套用于拉仇恨的Tank技能链。不过那时大家对Tank的概念还非常模糊，对仇恨也没有深刻了解，因此对Tank的定义只是局限


逐风者王子带来的祝福之剑——雷霆之怒


黑龙MM——战士巅峰时代的象征


龙刀+龙盾——防战的象征


小红龙——让战士们痛且快乐的存在

住“能顶住怪”这一条上。尽管圣骑士和熊态德鲁伊因为高甲厚血也具备一定优势，不过随着玩家们对游戏规则的熟悉，对仇恨系统理解的加深，战士的受欢迎程度与日俱增。

作为铁三角“战法牧”中的一员，战士们获得了荣耀光环。不过在光环下，战士内部也开始出现一些“先知”言论：什么是仇恨？仇恨的具体机制是怎样？如何才能使自己受到的伤害更少？如此等等不一而足。可惜在5人副本时代，这些探讨没有闹出多大水花。因而在装备选取、技能使用以及大局把握上，战士显得非常简单，甚至混乱。以现在的眼光来看，当时战士整体的Tank水准极为弱小，不过除去Leeroy那一声怒吼，没有其他职业对战士的Tank的定位有任何异议。

踏入MC旅程后，暴雪展示给Tank们新的思想：装备选择、分工明确、仇恨初级把握和技能娴熟。这四门学问带来的伟大创新，就如同17世纪牛顿的三大力学一般，将“Tank学”传播到了一个众人皆知的境界，于是便将背负起Tank这一使命的战士推上神坛。

经历过MC的辉煌之后，BWL使得战士群里出现了非常明显的两极分化，强者在种种挫折之中扶摇直上，把战士的各种技能与实际情况相互对应，而弱者只能作为普通的单体Tank存活于世。同时，在那个没有仇恨量化概念和插件的时代，仇恨列表和数值完全依靠个人感觉，这对战士们是一种难言的煎熬。于是战士们探索技能和仇恨之间的关系，研究技能链和对于仇恨的把握，让仇恨学再次得到长足发展——引申出了量化仇恨和量化技能两个概念。在大量基础Tank学的铺垫下，战士们迎来了辉煌和灿烂——黄金年代。

暴雪大神的幸运骰子

黄金时代之后，战士们又历经了大幅度强化走位的虫穴和古神之战以及对各种战术素养都要求极为严格的巫妖时代。这些都未能让战士们放缓脚步，他们矗立在伟大的“逐风者之剑”和各种史诗般的盾牌之下，旁边巨大的印碑上刻有Tank学的几大基础理论——仇恨学、技能学、团队学、装备属性学、敌方技能属性学，这五大理论互补互助，犹如太极一般牢不可破，建立起来的完美体系让世人认为这便是世界的基础所在。战士们犹如一座座黄金城堡，在艾泽拉斯大陆上非凡耸立。他们坚信着战士的黄金时代将永远持续下去，即将到来的TBC也不过是为战士堡垒新增一道风景线而已。战士们错了。

他们没有注意到，那不远处缓缓建立起来的熊德之塔和圣骑士堡垒之上，暴雪大神正偷偷掷下两颗幸运骰子。这两颗骰子正在缓慢但有力地将战士从黄金时代推向黑暗深渊。其实早在战士的黄金年代，熊德和圣骑士就在一些非传统的队伍里担任着Tank角色，虽然不如战士那么娴熟和有效，但同样拥有一批


纳克萨玛斯——战士最后的荣耀


圣光无限——防骑们的坚持

忠诚的信徒。看着战士们一步步走向辉煌之路，熊仔们苦闷地用双爪抱着头颅，口中闷闷地吼着粗气；圣骑们则努力地施放着圣光，与天神对峙着正理和公义。自满的战士，望着这群已经陷入绝望甚至崩溃的人们，只是轻蔑地吹出一声口哨。只是他们没有发现，因为战士长期霸占着Tank宝座，无数陋习已经漫布丛生，就好像黄金堡垒上出现的斑驳裂痕。这个世上，一切崩毁都源于那小小的裂缝，战士们也将因此吃到自己种下的恶果。地球时代是战士的时代，无论德鲁伊和圣骑士们如何据理力争，他们在审视自己的技能时，都会陷入了无尽的苦闷。那种无力感深深地挫败了大部分希望成为Tank的熊德和圣骑士，只有少数仍未绝望的坚持者向大神发出血泪控诉，这些控诉真的被神灵听到，于是他们决定，给予这些坚持着信仰的斗士们最终的归宿。

“对不起，我是Tank” “谁知道？”

火星时代来临，战士们幼稚地认为这将成为战士堡垒的又一个辉煌时代。但是很快，快到战士们都没有发现，残酷的事实便摆在了面前。熊德和防骑在2.0时代异军突起，狠狠地把战士们踹下神坛，速度快得匪夷所思。熊德在2.0版本得到的技能、天赋，以及变形后血量护甲的大幅度增加，使其Tank之时再也没有仇恨不足的顾虑，生存能力方面更是把战士甩开8条街。2.0初期，战士在很多情况下甚至不如一个猎人驯养的宠物熊，于是战士们陷入了昔日熊德和圣骑士们经历过的绝望之中。由于如此巨大的优势，很多团队都开始培养熊Tank，战士们只能依靠自身人脉，努力地与熊德们争夺主Tank的荣耀。在这个阶段，也许是熊德们暂时没还有想过将战士们打得一败涂地无法翻身，也许是德鲁伊们与生俱来的宽广胸怀，不管何种原因，熊Tank在行为谈吐上显得非常谦恭，丝毫没有“终于也轮到我出头”的解恨心态，因而在团队里的声誉极好。反观战士，一则在传统优势项目上全面地一败涂地，二则在心态上还没有习惯神坛之下的普通生活，反而表现得有些嚣张霸道和刻薄无情。最终战士以舍弃副T和三T的地位，换来了主Tank上的优势，但是这场战争远未结束，战士和熊德都知道，决定这场大战胜败的关键远未到来。

在这场恶战中，悄然出现了另外一个潜力巨大的参战选手——防骑。圣骑士们在2.0同样获得了重生般的技能和天赋改变，终于有了防骑这个新的分支职业。不过可惜的是，防骑们在TBC初期完全没有用武之地，一是因为“四大名补”出身的圣骑士们还不能很快转换一些兵源到防骑这个稀有地带，同时团队也需要大量的神圣骑士作治疗之用；二是在升级过程中，出现的防御装备与战士们有着巨大冲突；三是当时的防骑并无真正的绝对优势用来对抗战士和熊德。因为这三个原因，防骑们暂未取得团队的信任，只能自我安慰地称呼自己为Tank(a)din，同时以锐利的眼光旁观着熊德与战士之战，吸取着两方的优势，这也为未来另外一场Tank之争埋下了厚厚的铺垫。当然，尽管还没有被大面积认可，但是防骑在这时确实拥有一些难以忘怀的闪光点，比如立于地狱火堡垒之上的副本破碎大厅，便是Tankdin们最为津津乐道之地。也正是从这个副本开始，大家了解到，原来这个世界上还有另外一种特殊Tank，那便是防骑——至强的群拉坦克！即便熊德和战士在破碎大厅上技不如人，但是对于这个新出现的挑战者，谁也没有过度放在心上，他们可以举出无数个技能上的客观劣势抵制来自防骑的挑战，此时的防骑也只好无奈地吞下屈辱泪水，以小型副本后备Tank的身份潜伏着。

三坦分立，各显神通

在TBC的T5副本时代，虽然外人觉得Tank界波澜不惊，但是阴影中的暗战无时不在发生。毒蛇神殿的盲眼和风暴要塞的空灵机甲是熊坦们主Tank的战场，战士和防骑在这两个Boss面前只能甘拜下风；而不稳定的海度斯则给了战士和防骑极大鼓励，对于没有一套完整抗性系统的熊德们，在这里完败给板甲系Tank。在其他Boss战中，战士仍然靠着延续至今的庞大的精英战士群体，牢牢守住了第一Tank的荣耀，防骑们则依靠群拉小怪和完美对抗大星术师、踏潮者、王子3个Boss特殊技能的原因，让团队认可了防骑作为群坦的不二选择。当然，这个


对于开荒团队来说，如果有个防御骑士，大星术士的战斗会简单一半

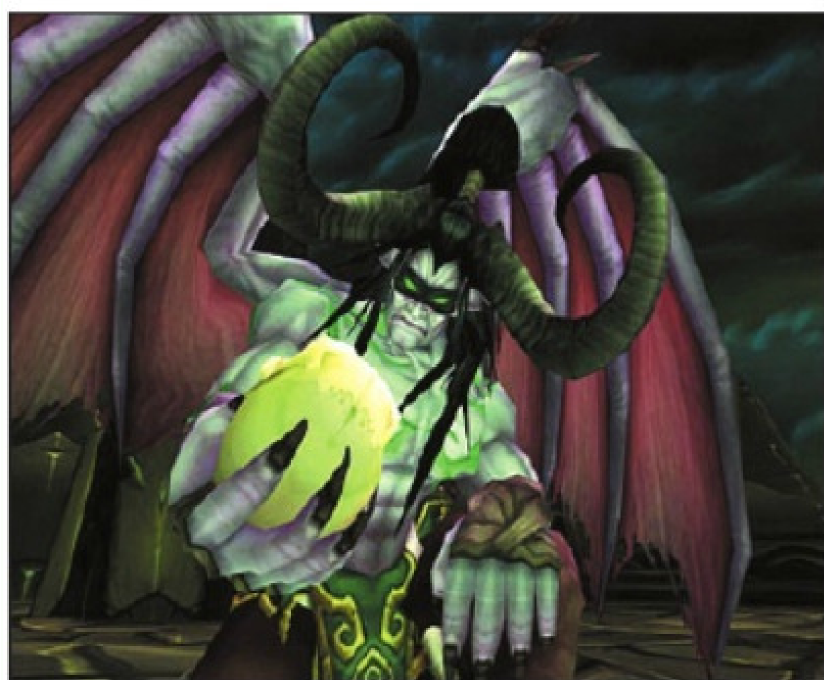

空灵机甲是熊德的主场

时代的主旋律仍旧是战士和熊德之间的磨擦，防骑们虽然奋起直追，但是因为没有形成除去群坦之外的绝对优势领域，只能在熊德和战士之间那螺旋式增长的斗争通道里艰难地自我成长，那种精神上的压迫感和夹缝中求生存的艰难，让众多防骑异常苦闷，也正是这种苦闷，导致了我们今天看到的防骑的痴狂。

结束掉王子和瓦妹之后，暴雪迅速地开启了黑暗神庙和海加尔山战役，至此，三大Tank的矛盾终于完整、激烈地爆发开来。其中第一爆发的便是防骑，在海加尔山中因为特殊的小怪群机制，让防骑终于成为了真正意义上的主Tank，虽然Boss战中依


海加尔山中那一波波的小怪让防御骑士变得炙手可热

然是战士和熊德在抢夺主Tank权，但是防骑终于可以一舒胸怀、扬眉吐气一番。于是大量的团队在这个副本中开始培养防骑，不过可惜的是，很多团队因为思想守旧，加上熊德和战士们的联合打压，在进入黑暗神庙之后，竟然要求很多防御骑士洗回神圣天赋。这对坚持至今的防骑们来说，无疑是一种赤裸裸的侮辱，让防骑们异常愤怒，爆发了第一次大规模的罢工行为。防骑们一改以前的优雅态度，以强硬的态度表示只做防骑，绝对不会再返回神圣骑士的老


伊利丹除去掉落蛋刀，还有“战士的荣耀”

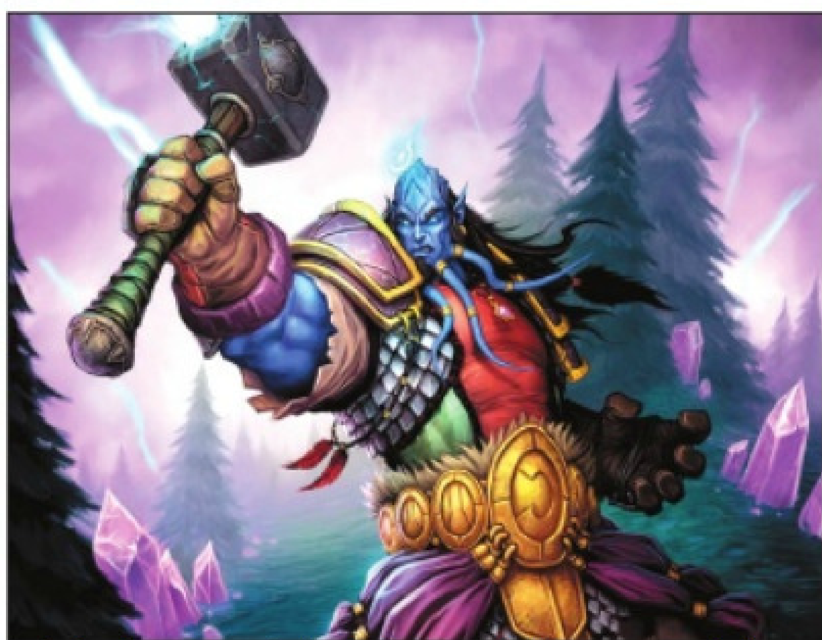

看着太阳井内的恶魔怪，防御骑士露出了欣慰的笑容

路。在圣骑士内部，出现了神骑和防骑是两个完全不同职业的言论，老一辈防御骑士们也对于那些只安心在海加尔战中群坦小怪的防骑极度藐视，称呼他们为大屁股骑士，并且否认他们的存在意义。

这场暴动来得如此之快，让战士和熊德们有些招架不住，只能暂时收起互相敌对的态度，联手对付起这个昔年完全没有放在眼里的敌人。不过很快，战士们独自退出了这条战线，因为他们发现了一个绝妙的机会，这个机会可以让他们再度重登神坛宝座，那便是——伊利丹。由于伊利丹特殊的战斗环境，战士们享受起了自TBC时代开始以来首次舒畅非凡的感受。熊德们因为种种技术原因，无言地退出了战斗，将Tank宝座完全放弃，拱手相让。而防骑们则因为并无丰富精细的跑位经验，特殊火抗装下出现了仇恨和自保问题，虽然挣扎了许久，甚至取得了不少阶段性的胜利，但最终还是败给了战士。不过随着2.4太阳井的开放，战士们再次溃败，且败得彻彻底底，毫无机会。防骑们再次因为群坦、爆发仇恨机制和对恶魔的特有优势，在太阳井下活跃异常。虽然防骑仍然没有绝对的主Tank优势，但是仍足以与熊德联手，将战士彻底挤出了太阳井。

其实就是一个补丁

经历了太阳井的惨败之后，战士们只能苟延残喘于伊利丹的庇护之下。这种颓废的态度，让大量战士深感失望，不少人便离开了那座似乎毫无希望的战士堡垒，而留守于堡垒之中的，也只能仰头大喊：这不公平！防骑们对上苍的祈祷也没有停止。再一次，暴雪大神听到了尘世间疾苦之声，慷慨地扔下一枚幸运硬币，伴随着硬币而来的，便是诡异莫测的3.0时代。也许是因为防骑的嗓门更大的缘故，在这个版本中，防骑们获得了当年只有战士才有的盾墙、破釜、雷霆一击等等技能，同时以超越战士的生存能力和强大的单体仇恨系统，一举成为主Tank的强力人选。他们因为昔年Tank大战中不公的待遇，以及熊德和战士当年那无情的嘲讽态度，对于现在的地位异常警惕，时时刻刻都在思索，如何才能稳稳地保住优势。事实上，今天的防骑已经将另外两系Tank压得完全翻不起身来，牢牢控制住了CWoW中第一Tank的地位。虽然有些防骑并不承认此点，且还会给予否认，但事实胜于雄辩，现今的战士完全无力与防骑们对抗，而熊德也早已淡出了Tank之争。战士们只能缅怀当年那个辉煌无比的黄金时代，熊德则成为这场巨变中唯一的受害者，护甲的大幅度降低，免伤的降低，而且伴随AE时代到来，让他们拙劣的群坦能力再一次受到冲击，作为备用Tank而存在。


防御骑士是现在版本中最强力的MT，没有之一


熊德们目前的处境十分悲惨

Tank间的恩怨情仇至此告一段落，鉴于如此来由，我们也就不难理解为什么防骑和战士如今的水火不容。掉落神坛的疼痛和看不到方向的道路，让战士濒临崩溃的边缘，稍有藐视味道的言语都会让他们如临大敌。另一面的防骑也早已看透这残酷的斗争，对于得之不易的游戏地位更是想尽办法加以保护。不过从另一个角度来说，这一切不过都是暴雪的游戏，它想让谁强就谁强，想让谁弱就谁弱。种种恩怨，只能说明暴雪对于Tank和团队战的理念已经开始混乱；定位不明，朝令夕改的补丁更是让大家疲惫不堪。作为玩家来说，游戏内的职业倾轧不过就是一场“游戏”，完全没有必要因为职业特性而影响现实里的喜恶观感，如开头提到的那种争吵不断的战贴，说白了其实毫无意义，一个补丁就会天翻地覆的东西，何必为此生气上火？我们需要的是……和谐！


嘿，不过是游戏，和谐一点哦

所谓强者，就是要逆天！


强者便是穿着破烂也能打烂你的黄金战衣呀！

本文作者在WoW中便是其所在公会首席MT，约稿之时，想请他就NGA上战士与圣骑士争论一事撰写一文，在探讨过后，一致认为如果想要把这次争吵的深层原因剖析出来，便只有从WoW运营之日讲起，通过“波澜壮阔”的MT史来加以说明，于是成此文。

没想到这位作者对WoW投入感情极多，研究也颇为深入，写着写着便收笔不住，足足写了一万两千多字方觉云开见日，算是把来龙去脉“大概”说清。小编被其感动之余，也哭笑不得，对他说版面有限，想必是要删减一些，他回答：“没关系，不登也行，我写爽了。”于是在不损害文章架构的情况下，小编删去了大半文章。如果有读者在看完之后仍有兴趣阅读原版，联系我即可。

说了半天貌似题外之话，其实是想表达这样一个观点：很多人玩到自己喜欢的游戏之时，总会不知不觉投入情感，且随着时间推移日积月累，也正是这种与日俱增的情感，让我们不由自主地被游戏牵扯而动，这便是这位作者哪怕无法刊登也要疾书万余字之因，也是为什么本来一个简单的询问帖，结果却演变为了战士和圣骑士的唇枪舌战。

人是有感情的动物，尤其在玩网络游戏时，说不投入感情那是假的，不管是对游戏本身还是对朋友，日久生情可谓必然，这点无可厚非。我想说的是，我们有感情，但也需要有理智。

当然，这里不是说力学定理那样的严谨公式，时刻提醒自己理性的生活应该如何，那样未免过于无趣，而是一种更为宏观、更为成熟的游戏观，简单说就是“别当真”，尤其是别因为个别人一句“群嘲”而动了真气，想想游戏里你的朋友，难道都是这样的人吗？

如果你认为我站着说话不腰疼，我必须说，我也有玩WoW，玩的是法师，虽然身在小会，但怎么说也是杀过太阳井的男人……法师的荣耀和现在的尴尬，我都经历过，当我把大脚趾的力量都用上，结果DPS还是不如猎人一只蝎子的时候，我也有哭泣的冲动……不过我没有因此降低对猎人的声望，因为我知道，猎人现在打得高，不过是暴雪一时的失衡，而且我们同在一个会，他打得越高，我也就越能划水不是……再说还得靠我羊呢！

于是这就牵扯出另外一个层面——“认同感”。前一阵看见个帖子，题目是“MT位置的争夺，我是否应该退出。”大致是说本来已经占据MT宝座的防骑因为会长要求，要让位给一个新来的战士，于是对前景感到迷惑。

在现实社会里，我们需要别人的认同，比如老师对你的赞扬、老板对你的肯定等等，游戏里面同样。当你玩的是一个MT职业时，却被很多人认为“不能抗、不如谁谁谁”，肯定非常光火，这等于间接否定了你的存在价值。NGA上的发帖人也正是因为认为被加上警戒Buff是一种侮辱而发出质疑。

为了获取自己应得的地位和利益而展开行动是正确的，比如现在施行的“8小时工作制”，其实就是19世纪工人运动的胜利果实，在此之前是没有这种法规的。那么如何获得这种认同感呢？抛开时间因素和整体环境不谈的话，作为斗争者本身而言，攻击对方绝对不是个聪明的选择，除去发泄一番外，也得不到什么好的结果。更好的解决办法是进行理智的交流和分析，用实力去证明一切。

最后，也是最重要的，在网络游戏中非常流行一句话：“没有最强的职业，只有最强的玩家。”这句话其实不光可以理解为玩家的操作，更可以理解对游戏的认知。就说针对职业的补丁吧，强大不强大、弱小不弱小，不就是暴雪几行代码，好吧，几十行代码的事吗？如何面对这种变更，保持一个良好的游戏心态，才是真正可以逆天的强者呀！

玩家语录

玩家1：现在的骑士真恶心，心眼也太小了，唉……真让人看不起。

玩家2：优越了！优越了！这位伟大的80级防骑优越了！他（她/它）优秀的仇恨能力和领先CWoW的等级产生了极大的优越感！10个能叠加的警戒也不能将这优越感转移！这一刻他（她/它）灵魂附体。WoW生日快乐！WLK生日快乐！80级生日快乐！战士、熊已经可以回家了。

玩家3：以前防骑备受压迫，什么海山高级假人用完就踢，不被认可。现在翻身了就去压迫战士么？落井下石？那你跟当初那些压迫你的战士有什么区别。

不要让仇恨覆盖你的双眼，你难道会没有被拉下神坛的一天？

玩家4：反问一句，当你开着无敌满屏幕追着战士砍的时候想过要脸没？大家都看开点算了，想想TBC前的副本，40人团队里2个输出战士就算多的了。抗完MC抗BWL再抗TAQ和NAXX，15人里也是当Tank，TBC来了，KLZ开荒时有几个服是防骑开荒的？说这些不是为了说明战士多伟大，只是想说说作为后进的Tank，好好想一想，当初公会让你们穿着治疗装、培养你们当Tank时，是谁在前面顶着Boss帮你们回头打KLZ、GLR的？也许你要说是熊德，好吧我没话说你，你已经强大到能抗住一颗原子弹了。

玩家5：我想问句：战士为什么要追求无限嘲讽？如果防骑拉的好，最多漏一只两只，有必要搞无限嘲讽吗？搞无限嘲讽的根本原因不就是不信任你队伍里的防骑么？另外，警戒还有个副作用减少10%仇恨，身为防骑会怎么想？“你不信任我就算了，还拆我台啊！”无论战士本意如何，恐怕多数防骑第一次被人加上警戒时候都会产生这样的想法。

玩家6：作为一个Tank，而不是单纯作为一个防战或者一个防骑，我觉得无论谁要从我这里拿走10%的仇恨，都是不可容忍的。所谓公平，即甲和乙签订一个契约，当甲是甲，乙是乙的时候，双方都认为合适；双方互换位置，仍然彼此满意，这才叫公平。各位战士如果仅仅满足于自己的嘲讽能够常亮，并且幸灾乐祸的看到防骑少了10%仇恨——请允许我这么恶意的猜想，然后还大义凛然的说，这是为了团队，我真的恶心了。

Raid需要治疗的时候，你们为什么不去练个？日岛捍卫联盟、部落正常做日常的权利的时候，你们又在哪？整个WoW有多少可以体现“团队意识”的地方，你们集体失声了。偏偏自己得利，他人受损的时候，“团队”来了。说这话的时候，你的良知到底在哪？如果今天警戒这个技能是防骑所有，而防骑将之强加于防战头上，我依然会怒不可遏。我的愤怒不在于我认为我对警戒的理解是对的，而别人对警戒的理解是错的，因此我对小白感到一种智商上的优越感，优越感并不能产生愤怒。我的愤怒在于，我认为将警戒加于Tank头上是一种恶意的行为——是一种聪明的恶意行为，尤其是在找到“团队”这个借口之后。我一开始就没有把这个帖子当做是各职业对技能理解的交流，我就是在看那些家伙是怎么为自己的行为找借口的。

网络游戏SNS何去何从

SNS这把火自Myspace和Facebook点燃后，迅速燃至国内，针对上班族的开心网，聚焦在校学生的校内网，专打同城的51.com等等。这种基于Web 2.0概念的社交网站实际上仍然处于探索阶段，但各自的用户定位已经逐渐细分，于是针对网游玩家这一庞大人群的SNS站也就应运而生。

■北京 Schizo

相信你或多或少都玩过一点校内或者开心网，相比传统的社交网站比如BBS，这里可以提供更多的交流方式和自主空间，使“社区”这一特性更为显性化和目的化，这是SNS网站的根本和优势。不过SNS站庞大的信息量必然需要用户做一个自行筛选的过程，比如开心网中的投票。各位读者一定有过这样的经历，在和一个陌生人交流时，如果恰好你们拥有共同的话题，那么接下来的谈话将变得非常轻松自在，可以在更短的时间内完成初步的互相了解。对于网络游戏玩家来说，大家共同的话题自然是游戏，谁满级了？谁换装备了？谁自爆照片了？等等。下面就为大家介绍几个这种以网络游戏为主题的SNS站点。

窝内网
——国内第一个“魔兽”主题SNS站

网址：http://www.wownei.com/

窝内网是国内第一个以《魔兽世界》为主题的SNS站，网站首页以游戏登录画面为模板，对所有“魔兽”玩家来说确实有种亲切感。登录界面的左边有一行字：“在这里你可以拾起魔兽记忆，找到失散多年的就战友，认识志同道合的新朋友。”这句话给笔者印象颇



登陆界面与游戏相仿的窝内


游戏内“战友”也可以成为游戏外的朋友

深，对于不少WoW玩家来说，这款游戏早已不如当年那般魂牵梦绕，如果说还有放不下的，正是那些曾经并肩战斗的队友。

注册登录后，便可以看到窝内网的板块分部。投票、送礼、买卖奴隶、日志等几个常见功能不再赘述，比较好玩的是窝内网对这些功能进行的“魔兽化”。比如投票叫做“沙塔斯问卷”，送礼称为“达拉然礼品”，“热砂港契约”就是奴隶买卖。虽然在功能上相比传统SNS没有更大区别，但是这种“改头换面”的小心思还是颇有意思。而用户发表的各种投票和话题也确实和WoW有关，比如投票“WoW中你最尴尬的事情是？”，话题“魔兽翻唱专辑”等等。

值得一提的有两点：一是账号绑定，也就是将窝内网的账号和WoW中的账号绑定，这一步骤在窝内网中被称为“灵魂归宿”，绑定过程也是效仿WoW的任务模式，当然这个任务非常简单，输入游戏人物所在服务器和名字后，便告完成，并获得40点声望值——还真是够“魔兽”。不过在笔者绑定过程中遇到了不能识别小号的问题，初步推断为只能识取游戏账号下的第一个人物。二是“找朋友”功能，绑定游戏账号后，点击找朋友中的“自动找朋友”选项，便会列出同公会、同服务器的游戏玩家，当然前提是他们也必须在窝内网有注册账号。笔者没想到真的找到了三个失散一年多的WoW战友，当时便流下了一行清泪……

同时，窝内网也提供了SNS中的常见游戏，比如超级大富翁、追新番、人肉炸弹、超级玛丽等等。

整体来看，窝内网是个非常“魔兽世界”的SNS，虽然在功能上没有给人太多惊喜，但从登录界面、功能名称以及各种小设定，可以和WoW文化很紧密地贴合在一起。尤其是自动找朋友一项，对于那些希望能够找到往日战友的玩家来说，也许会有意外的惊喜。

三个帮 ——游戏公会聚集地

网址：http://www.sigbang.cn/

三个帮是一个主打游戏公会的SNS网站，其名称想必也是由“一个好汉三个帮”而来，倒是颇为压题。网站主要包括推荐公会、账号领取和公会信息等板块。根据笔者观察，目前三个帮对玩家来说有两点吸引力，一是账号领取，二是自建公会。先说账号领取，在这



围绕公会的三个帮

个版块里，按照官方说法，玩家可以得到“内测账号、正式账号、试玩账号发放。账号的类别涵盖了新手卡、内测激活码、黄金卡、VIP号、礼品卡等等”，但是需要积分兑换，积分的获得方式包括记录和更新日记、发起活动、邀请好友进驻、完整填写资料和上传头像、回答其他用户提问等。然后是自建公会，在开通个人空间后，便可建立公会，在公会页面中，系统提供了三种内置目标用以完善公会名称、标语、说明


独立的公会页面

以及Logo。此外网站首页还有公会推荐板块，目前来看，是根据公会人数和人气来进行人工推荐。

对于普通玩家来说，可以拿到账号是个很大的卖点，而对于有志于在网游世界里组建个公会的野心人士来说，这里也是个不错的宣传途径，但是目前这个站点有两个致命伤。

一是注册比较麻烦，需要用户填写内容较多，不过这也和网站机制有关，因为三个帮虽然也是以个体为元素，但是主要内容则集中在公会层面，更为详细的用户资料有助于对公会的管理和公会活动的审核。不过不管怎么说，相对麻烦的注册过程并不能称为友好。二是目前三个帮应该还处在宣传阶段，所以人气不旺，从注册人数、公会数量和名气以及账号覆盖游戏都可以看出来。

整体来看，三个帮作为一个SNS站，切入点很准确。在现在的网络游戏中，公会的作用已经越来越大，且长青公会的数量也日渐增多，目前各大公会的会员招募以及交流仍是以各自建立的BBs和游戏内为主，如果有个专门的地盘提供给众公会作为宣传窗口，并且引入有效的竞争机制，相信还是可以吸引不少公会高层率众前往。此外，冲着账号而来的散兵游勇，则是对用户数量很好的补充和扩展，且对于乐于宣传自己的公会来说，也提供了一个相辅相成的积极作用。不过正如前面所说，目前三个帮的人气并不好，很多目标还停留在“看上去很美”阶段，能不能成为一支异军而突起，现在断言仍为时尚早。

朋游——集大成还是杂而不精?

网址：http://www.peyoo.com/

朋友和游戏，加起来就是朋游，这个名字也很好地体现了该站提供的服务内容。朋游有两个特点，一是涵盖，二是整合。不同于刚才提到的窝内网，朋游是一个横向的网络游戏SNS站，这里基本囊括了目前所有流行的网络游戏内容，但这并不是说它就比窝内网要优秀，因为这里说的囊括，只是一种面向用户的范围，而不是其交互性。举例来说，在窝内网，基本所有内容都是建立在WoW的基础之上，用户会针对以WoW为主的内容进行交互活动。而朋游虽然在横截面上涵盖了多款游戏，其具体表现形式就是大量的游戏业内新闻资讯，而交互性却是以另一种方式体现，就是交友。在交友版块里，有装扮空间、发起约会、玩伴招募等选项，其中装扮空间比较类似QQ空间，而玩伴招募则是召集站内有共同兴趣的用户一起进行某个游戏。



较为传统的朋游

所以也就是前面说的，朋游的特点是涵盖和整合。游戏资讯方面类似17173，家园类似QQ空间，虽然整合是一种很好的运营方式，成功案例也有不少，但根据笔者的体验，朋游还有很多内容需要完善。首先是资讯，朋游的原创内容并不多，很难在这方面和17173、多玩这种专业的新闻站点拼抢用户。其次是交友，老实说，虽然在交友板块里有很直白的同城约会选项，但却没有留给用户更多的交流空间，虽然有类似QQ空间的家园设定，但是QQ凭借的是上亿的用户基础和OICQ这个绝世杀器。


网站内容并未完善

不过朋游的方向十分明确，那就是聚集所有网络游戏玩家，打造一个属于全体玩家的SNS，以广撒网的方式聚集人气。这个宏大的目标明显是无法通过朋游现有的设定和功能来实现的，虽然这个网很大，但是窟窿也不小，方向虽然有，但是却缺少一个核心原动力。笔者在看完窝内网后，可以给它贴上WoW标签，看完三个帮后，可以定义为公会卖点，但是对朋游，却很难做出准确定义，杂而不精是现在朋游的最大缺陷。

当然，朋游也有账号赢取、游戏下载、公会交流等功能，且对目前的网游走势把握准确，多能提供当下热门游戏的相关内容和服务。

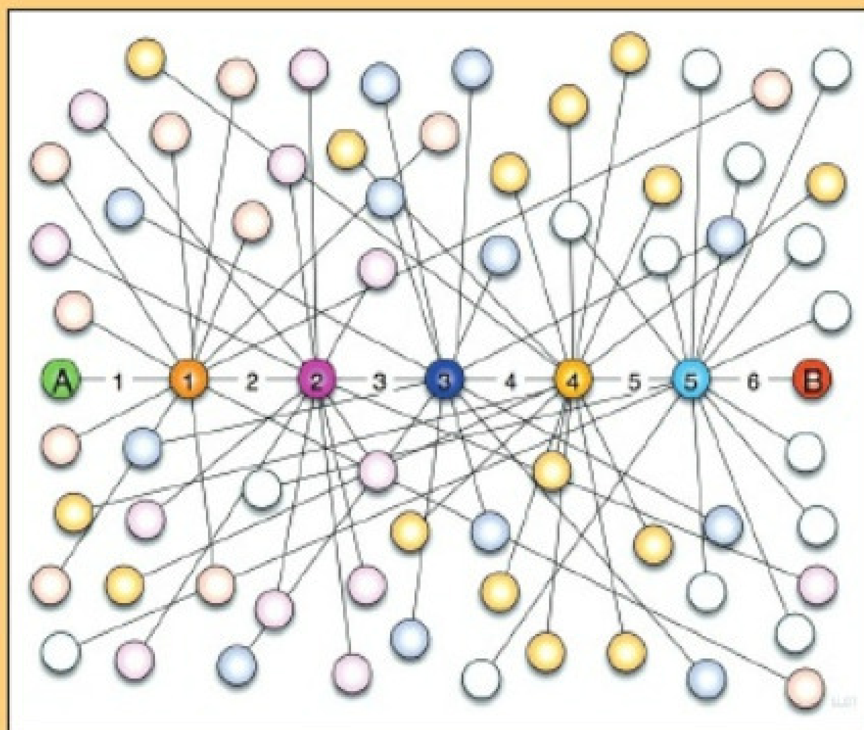
喜欢玩——新生代WoW主题SNS

网址：http://www.xihuanwan.com

不得不感叹WoW的火爆，根据笔者观察，目前只有两个游戏有单独主题的SNS站，一个是WoW，另一个是《万王之王3》，不过《万王之王3》的SNS站是由其东家巨人出资建立，而窝内网和现在要介绍的喜欢玩则是由第三方搭建。

喜欢玩的整体风格和窝内网有些相似，同样以WoW作为主题，功能上

SNS可以说起源于一种社会学领域猜想——六度空间理论，也叫小世界理论。这个理论认为：“一个人和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过六个，也就是说，最多通过六个人，就能够认识任何一个陌生人。”1967年，哈佛大学的社会心理学家米尔格兰姆（Stanley Milgram）设计了一个连锁信件实验。他将一套连锁信件随机发送给居住在内布拉斯加州奥马哈的160个人，信中放了一个波士顿股票经纪人的名字，信中要求每个收信人将这套信寄给自己认为是比较接近那个股票经纪人的朋友。朋友收信后照此办理。最终，大部分信在经过五六个步骤后都抵达了该股票经纪人。六度空间的概念由此而来。不过也有国内从业者表示：“在国内的互联网上，这个理论并不适用，因为更多网民追求的是一种脱离现实的存在，娱乐性和隐密性更占主导。”



六度空间理论是否适用于互联网?


魔兽主题的喜欢玩


用魔兽技能骚扰你

也和主流SNS站没有很大区别，但有两点非常值得称道，一是其创新性，二是其主动性。“骚扰一下”这个功能便可以很好诠释第一个优势。在大部分SNS网站里，都有类似“骚扰一下”这种设定，不过略有“摆设”之嫌，而喜欢玩的骚扰方式却有将近30个之多，且能把游戏内容很好地镶入进去，比如冲锋、防御姿态、地狱烈焰等等，对应的文字则是绝对亮点，冲锋的介绍为，XXX冲到你面前大喊：“妞，看爷给你乐一个”；防御姿态的介绍为，XXX摆出防御姿态站在你面前，一副小受的表情说：“以后我就是你的人了，要打要骂随你……” 地狱烈焰的介绍为，XXX无奈地看着哭喊着要吃烤肉的你，默默地抱着野猪开始自焚。所谓细节决定成败，喜欢玩在细节上确实颇下了一番功夫，且能够迎合WoW玩家特有的语言特点。

主动性则体现在网站官方的参与度上，比如赢取点卡活动、各种内容推荐、首页上的内容整合等等。在个人页面上，用户可以看到每日之星、推荐相册、推荐日志、推荐话题等内容，这在一些SNS上未曾得见的。

虽然喜欢玩刚刚建站不久，在人气上可能略有不足，内容也还并未完善，但其显现出来的专业性给笔者留下了深刻印象，例如刚刚推出的问答模块，虽然这一形式算不上新颖，但那些针对WoW的“业内”问题，如果不是WoW老手，还真是难以答对。

久友网——久游玩家的首选

网址： www.Happy9.com

久友网是久游网旗下的SNS网站，久游本身就是以代理和运营为主的网游厂商，依托于自身的用户数量，久友网在人气上确实可以拔得头筹，久游网用户可直接登录。但是笔者注意到，虽然数量不多，久友网也涉及了几款其他厂商旗下的作品，比如《魔兽世界》《跑跑卡丁车》等。不管久游网出自何种商业考虑，目前来看，久友网还是更加适合久游玩家。



女性玩家永远是一道亮丽的风景线



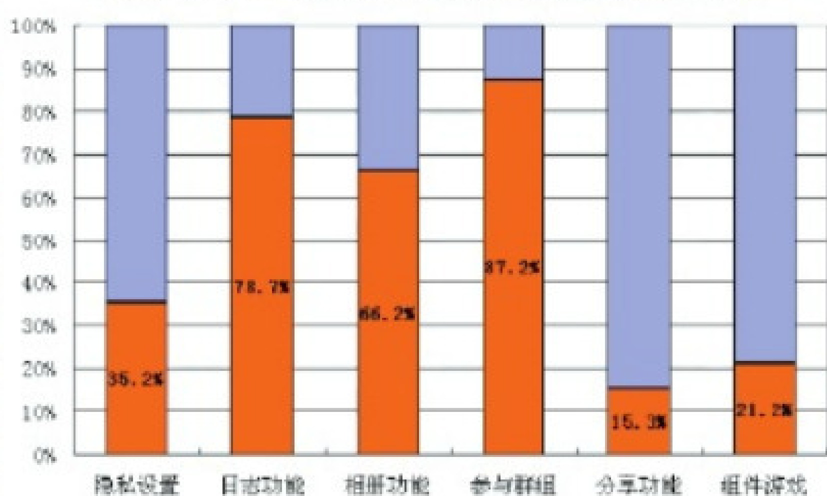
劲舞团家族页面

久友网共分四个部分，包括个人中心、劲舞家族平台、游乐园和城市广场。个人中心同样是类似QQ空间的设定，劲舞家族平台则是久友网的重中之重，毕竟这款游戏是久游目前最赚钱的游戏，没有之一。在这个版块里，通过家族认证和举办联赛等方式，向《劲舞团》玩家提供了不少线下交流方式和活动，当然，女性玩家再次成为这个板块的最佳卖点。游乐园板块面向久友网支持的共8款游戏，包括《劲舞团》《超级舞者》《风火之旅》《光线飞车》《跑跑卡丁车》等。城市广场则就是同城交友。凭借久游网这面强大后盾，通过一些社区活动，久友网会奖励用户实物以及游戏内的虚拟物品。

笔者很难判断久友网的今后走势，是成为独当一面的SNS网站？还是一个久游游戏的附属品？也许久游自身也在思考，截止笔者截稿，久友网仍处于维护阶段，不知道更新之后是否会有明确的方向显现出来。仅就现在观察，作为一个SNS，久友网可以说是中规中距，没有太大纰漏，但也没有明显亮点，所以如果您是久游旗下游戏的用户，又喜欢玩SNS，久友网是不二选择。

笔者在尝试了国内大部分网络游戏SNS后，最大感受就是没有找到兴奋点。如果从面向用户的数量上看，网游SNS也许比不上开心网这种大众型站点，但也绝不会是一个小数字，不然网游SNS也没有存在的必要。如何深度挖掘出一条能够更加吸引玩家的运营模式是所有网游SNS现在面临的问题，也只有在聚集到足够用户后，才有可能探讨盈利模式，乃至走上正轨。此外，虽然现在网游SNS还没有泛滥，但在已有产品中已经能够看到同质化现象，且由于技术门槛的降低，必然会有越来越多的类似产品出现，为了避免这个市场“未老先衰”，笔者认为最好的切入点仍在“网络游戏”4个字上。其实，网游游戏本身就具备SNS的很多特性，这是相比其他SNS最为不同的一点，SNS的SNS这种思路也许不失为一种选择。

有业内人士认为：“SNS只是一种网站的展现形式，而不是社区的代名词。互联网服务都是为了降低某一传统服务带给用户的使用成本而存在的，例如淘宝也是社区，它降低了用户挑选商品的成本和销售商品的成本，所以淘宝有存在的价值，新浪是降低了用户阅读新闻和了解实事的成本，所以新浪有存在的价值。我认为社区最容易显露出来的价值还是让用户玩得更好。到目前为止，还没有哪个网络社区能真正做到这一点。我要做的，就是发现沟通环节上的某些不足，帮助用户弥补这些遗憾，我更关注用户在游戏中做些什么、玩家间都需要哪些互动。目前SNS的产品设计也面临抄袭问题，刚出一个新功能，马上就被其他网站抄走，甚至连文字都没有更换。这样下去，只会造成市场上同类产品的同质化情况越来越严重，用户也会更加无所适从。”



小旭音乐的游戏故事

在电影《复制贝多芬》中，贝多芬说："音乐是上帝的语言。"我们不知道贝多芬本人是否真的说过此话，但这话的确是浪漫而犀利的点睛之笔。从8-bit到电子合成，游戏制作者从来没有忽视过游戏音乐的重要性，优秀的游戏音乐同音乐唱片一样被人追捧。下面就为大家介绍一下国内的游戏音乐制作，采访对象是目前国内业界最具规模的"小旭音乐工作室"。

■北京 Psychoo

越来越多的游戏在配乐上采用外包给专业小组的形式，小旭音乐工作室（以下简称小旭音乐）就是其中之一。也许各位读者对这类幕后英雄还不是非常了解，就先简单介绍一下该工作室。小旭音乐从2003年起开始制作游戏音乐，到目前为止已经为中国大陆、中国香港、中国台湾、韩国、日本、欧洲等地区上百部游戏作品创作了配乐及音效。整个团队由音乐部、音效部、配音部等部门组成，目前约15人规模。业务范围包括游戏音乐、音效、游戏主题歌、游戏CG动画配乐等多方面的制作。是现今国内作品数量最多、规模最大的游戏音乐专业制作公司。截止目前已经为《口袋西游》《蜀山Online》《天龙八部》《诛仙》《万王之王3》《新绝代双骄前传》《幻想三国志3》《新绝代双骄之鱼戏江湖》《幻想三国志4》及外传等多款游戏制作过游戏音乐。

小旭音乐告诉记者："我们制作过的作品主要包括游戏背景配乐、游戏语音音效、游戏主题歌、游戏CG配乐这几类。由于在游戏中的用途不一样，因此它们的制作也都有各自的特点。比如游戏背景配乐BGM就需要紧密贴合相应的游戏场景与游戏氛围，不同场景的曲子可能风格有很大差异；而游戏主题歌一般就会从游戏整体的角度出发，制作的时候不仅要体现出这款游戏的风貌及游戏特色，还得注重与流行文化、玩家喜好等方面的接轨。"



水木年华演绎的完美时空正是出自小旭之手

制作之前
——从TV Game中汲取灵感

作为玩家，我们都知道音乐的好坏对于游戏的影响有多大，那么作为制作单位，又是如何看待这个问题的呢？小旭音乐认为："一部成功的游戏音乐除了音乐上的品质之外，与游戏在市场上取得的成绩是分不开的。一方面，好的游戏音乐建立在好游戏的基础之上，是游戏本身不可分割的一部分，而另一方面，优秀的配乐作品又能反过来影响游戏本身，为其增光添彩，更好地展现游戏的内涵与魅力。"


小旭音乐团队部分成员


小旭音乐作品墙

如果上面是对游戏音乐制作的理论型认识，实战经验则显得更为重要。制作之前，有些什么准备工作呢？小旭音乐表示："作为游戏的一个重要构成部分，游戏音乐的制作是不能脱离游戏内容的。通常我们在做音乐的整个过程中都会和游戏厂商进行充分的沟通与互动，这样有助于增强对这部游戏作品的了解，理解它要表达的东西。有需要的话，我们的制作人员也会亲自去玩一下游戏，有了更直观的感受，最后出来的音乐就能更契合游戏内涵，也就能给玩家带来更深刻的体会。"

小旭音乐同时指出："游戏音乐的创作需要很多灵感，我们一般会从国内外经典游戏（主要集中在TV Game领域）及各种类型的中外音乐里找灵感，去把握想要诠释的感觉。"

开始制作
——繁杂的步骤和多样的器械

定好目标，选好题材，前期任务便告完成，接下来就进入最重要的制作环节，一款游戏配乐究竟是如何制作的呢？小旭音乐表示："网络游戏音乐的制作步骤比较多，一般制作的时间也相对较长。首先要由游戏研发公司与音乐制作机构就背景配乐的规划进行协调沟通，比如游戏音乐的总长度、音乐的数量、风格类型的要求等等。在收到研发公司的"音乐需求表"之后，就可以开始着手制作了。通过对音乐的制作要求进行细致分析，安排专业的制作人员进行作曲、编曲配器、混音方面的工作，对于需要现场录制真乐器的曲目，则打印出曲谱，交给乐手排练，再安排时间进录音棚演奏录音。音乐制作完成之后，要经过团队其他成员评定和总监的审核，然后再提交给研发公司，并根据收到的反馈信息进行调整和修改。通常一首曲子只有短短的两三分钟，但其制作过程还是比较复杂的。"

如同士兵需要枪支、厨师需要食材一样，游戏音乐的制作会涉及到哪些乐器和器材呢？和传统的音乐制作有没有区别？小旭音乐告诉记者："游戏音乐的制作需要相应的软硬件系统，现



小旭音乐的工作环境和制作现场





代MIDI技术的发展使制作者可以通过专业的软件系统在电脑上进行创作，如Sonar、Cubase、ProTools都是功能很强大的制作软件。除了这些软件，我们常用的专业硬件设备主要包括：音频接口、合成器、监听音箱、电容话筒、调音台等。在一些需要真实演奏录制的曲目中，二胡、琵琶、笛子等民族传统乐器和钢琴、吉他等西洋乐器都会请乐手专门在录音棚录制。”

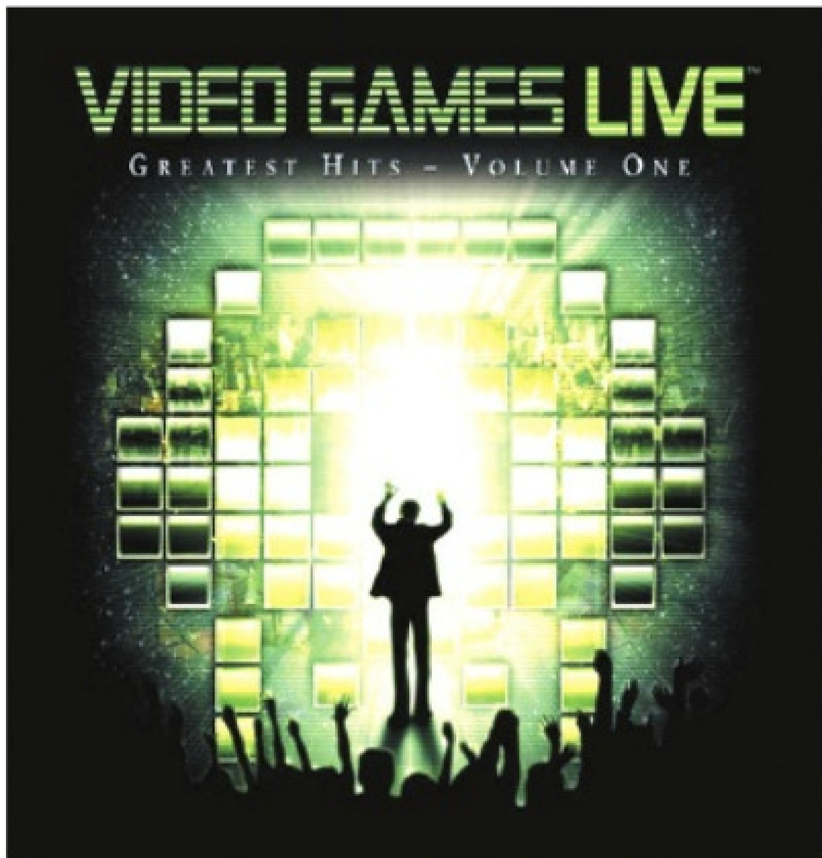
制作完成
——好的游戏音乐如同好茶

虽然只是短短几百字就介绍了制作过程，实际上这是最为复杂和耗时的，不过我们还是长话短说，当制作结束后，如何审查是否为好作品呢？小旭音乐认为：“一款好的网游音乐作品应该叫好又叫座，与游戏相辅相成，互为促进。这一方面是指游戏音乐本身的品质要优秀，要能与游戏内容很好地相契合，和画面、剧情等元素紧密结合，充分体现游戏的特色个性；另一方面则是要符合玩家的审美，受到大众的欢迎，很多经典的游戏音乐都源自经典游戏，历经岁月的考验而魅力不减当年。好的游戏音乐就如同好茶，细细品味，沁人心脾。我们也一直在向着这个方向而努力。”

如果从专业角度分析，现代音乐的类型有几十种之多，比如我们熟悉的R&B、电子、民谣等等，那么对于游戏音乐，各种音乐元素该如何把握？小旭音乐表示：“我们的配乐作品风格比较多元化，包括传统武侠题材、卡通休闲题材、体育运动题材、军事战争题材、幻想冒险题材等多种类型。对于不同类别的游戏，制作配乐的时候也需要体现其不同的风格，比如在武侠类作品中，我们就会更多地使用中国传统民乐以表达其古典韵味；而针对军事战争题材的游戏，厚重磅礴的管弦乐则是不可或缺的；摇滚及电子元素在动作类游戏中运用得好的话，能很好地诠释出氛围感。当然，这是从大体上来说的，具体到每款游戏的音乐设计，还必须根据各自的特点进行精雕细琢，才能创作出最贴切的配乐。”

与海外相比仍有差距

不可否认，如果和海外想比，国内在游戏音乐制作这一领域还是明显滞后的，是何种原因导致如此局面呢？小旭音乐认为：“与国外相比，国内的游戏音乐制作水平的确还有一定差距。我认为，出现差距的原因一方面是国外游戏产业发展得比较早，市场环境和玩家的消费观念也更加成熟，游戏厂商对音乐的重视程度相当高，常会投入重资用于配乐的制作，这使得游戏音乐有很好的发展空间；一方面则是国内大部分的研发厂商对游戏音乐还不是很重视，认为游戏声音无法跟直观的画面相提并论，



Video Games Live是目前全球最有名的电玩音乐会，2005年首次演出后便一炮而红，超级玛丽、俄罗斯方块、最终幻想、魔兽世界等等，都在VGL的演绎范围之内
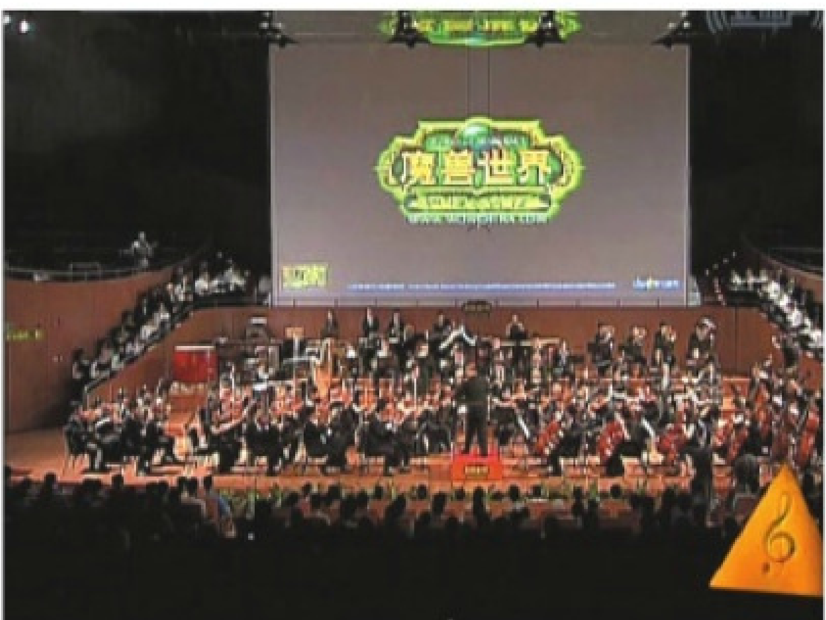
扮演着“可有可无”的角色。尽管有一些重视品质的研发厂商和玩家会关注音乐方面，但就整体而言，还没有形成健全的市场。与程序及美术相比，游戏音乐在国内的地位还有待提升。我相信，随着国内网络游戏行业的竞争加剧，各



Video Games Live演出现场

个游戏产品之间更多地会把竞争的砝码放在声音这一块上，游戏音乐的作用和意义会越来越得到重视，而我们的民族游戏音乐也将获得蓬勃的发展。”

小旭音乐同时坦承：“游戏音乐制作是非常具有创意性的工作，也需要相当大的自由度，但它与一般的音乐创作还不一样，因为游戏音乐必须符合游戏的需求。当游戏研发方与音乐制作方在意见出现分歧的时候，沟通的过程就尤为重要。最令我记忆深刻的是，去年在与日本一家游戏公司合作的时候（他们的游戏音乐外包给我们制作），让我们领略到了日本游戏人对游戏音乐这一块的高度重视。为了更好的把握游戏音乐的制作方向和技术细节，日方的技术人



东方小交响乐团《魔兽世界》视听·交响音乐会

员和游戏制作人，每个月从东京飞来北京一次，与我们当面会议沟通两天，然后再带着沟通好的音乐作品飞回东京进行研究和测试。这种密切的沟通持续了半年之久，最终出来的作品也非常令大家满意。通过这次合作，我们感觉自己在游戏音乐的制作理念上有了很大的提高，也学习到了游戏发达国家在声音上的先进制作思想。”



上海举办的Press Star游戏音乐会

小旭访谈

结束对工作室的采访后，记者也对其领军人物小旭个人产生了浓厚兴趣，他是个怎样的人？是什么原因让他走上了制作游戏音乐之路？他又是如何看待这份工作？如果有读者有兴趣从事相关工作，不妨也来看看小旭的建议。

大众软件： *简单介绍一下你自己？*

小旭：我叫卢小旭，是成都人，作为北京小旭音乐文化公司（小旭游戏音乐制作团队）的音乐总监，很早就开始了自己的音乐之旅。从5岁开始学习钢琴，高中开始喜欢上摇滚，大学主修计算机辅修作曲，大学毕业后来到北京开始了自己的“北漂之路”，可以说很早就接触到音乐、游戏、电脑这些目前跟我工作和生活密切相关的东西，很自然的将他们联系起来。

大众软件： *您是如何走上这条工作道路？*

小旭：开始进行游戏音乐制作是源自一次很偶然的机会，我最早制作的是一部单机游戏音乐，但是由于游戏的夭折，现在那些早期配乐作品已经很难被玩家听到了。2003年小旭音乐公司成立之后，我们开始为网络游戏制作音乐。经过这几年的发展，国产网游在国内市场上已经占据了主流地位，我们制作的原创游戏配乐也早已超过了百部，向国际水准看齐一直是我对作品努力追求的目标。

大众软件： *你个人喜欢什么类型的音乐？如何平衡理想和工作？*

小旭：我比较喜欢摇滚乐，虽然乍看起来与游戏音乐类型不同，其实也有很多联系。理想和职业对于我来说，并不矛盾。我想，奋斗的过程充满苦与乐，但当理想与现实达到统一的时候，付出就会获得回报。

工作室音乐总监小旭本人

大众软件： *如果准备从事游戏音乐制作，你认为需要更多学习哪方面知识？*

小旭：我觉得首先应该要拥有扎实的音乐制作相关知识与技能，这应该是从事游戏音乐制作的基础。另外还需要加深对游戏的理解，只有对游戏了解得比较充分，才能制作出最适合的配乐作品。同时，多学习借鉴国外同行的成功经验，也对我们的工作大有裨益。也就是说游戏音乐=游戏+音乐，两者缺一不可。很多单单从事音乐创作的人，很难上手游戏音乐制作的或制作出来的音乐很难跟游戏协调，其本质原因就是对游戏的不了解和不熟悉，毕竟游戏音乐跟唱片不同，他是为游戏服务的，与游戏的完美融合才是游戏音乐的最终目的。音乐制作是一个专业性很强的应用型职务，所以对于学生来讲，如果想要从事这方面工作的话，就应该选择专门的音乐学院或培训机构进行学习深造。“业精于勤，荒于嬉”，只有不断朝着自己的目标专注而坚定地努力，才有可能获得成功。同时，一定要多玩国外各种优秀游戏，多听它们的配乐。

大众软件： *既然做游戏音乐，那你平时是否会经常玩游戏？或者别的爱好？*

小旭：平时我比较爱好足球，阿根廷球队是我最欣赏的，2006年的时候我去德国观看了他们的世界杯小组赛。TV Game也是爱好之一，公司为了让音乐制作人都能增强对游戏的理解，准备了PS3、Xbox、PSP、NDS等完备的游戏机种。《实况足球》《生化危机》《寂静岭》等都是相当经典的TV Game，也是我们可以从中获得灵感的好作品。网络游戏玩得不算多，因为网游需要较多时间，不过如果有个悠长假期的话，我想我还是很愿意去好好体验一番的。



爱足球，爱阿根廷



大众软件： 这份工作是否非常忙碌？做工作室以来，你遇到的最大难处是？

小旭：作为公司的音乐总监，我平时的工作确实比较忙碌，有很多事务需要处理，工作的强度在音乐行业里面算比较大的。公司成立以来，我觉得最大的难处还是在于整个市场环境方面。游戏音乐受重视的程度不高，一些游戏厂商对配乐并不是很在意，也比较忽视游戏音乐制作的专业性，不愿意投入资金和精力，这些因素让我们感到无奈和遗憾。希望大家对原创游戏音乐给予更多的支持和鼓励，能让具有民族特色的好作品走向世界，相信未来会越来越好。

写给日服DNF的日子

格斗网游《地下城与勇士》是现在非常流行的网游之一，其攻略、技巧、前瞻等文章铺天盖地均是，想必读者也没兴趣再去阅读，于是邀请到一位曾在国内建立DNF资料站的站长，撰写一段从征战日服到饮恨国服的个人经历。不管您是否玩过日服，都能从此文中听到一个普通的、热爱DNF的玩家心声——那段快乐的“勇士生活”。

■天津 GOGO

厌烦了一般网游站点按键的枯燥操作，总盼望着自己的角色在游戏中，能像尼奥一样自由的躲避攻击，而不是只能傻站着等着火球两秒后砸到脸上。这时候无意中看到了一段韩服争霸赛的视频，视频中的游戏以流畅的连续技以及华丽的打击感，瞬间就征服了我的心，小时候时在街机房中和小伙伴一起奋斗攻关的感觉油然而生。一番查找之后，得知这个游戏的名字叫《地下城与勇士》，是个以动作为卖点的网络游戏。可是我对韩文实在是一窍不通，正在发愁该怎么办的时候，传来了日服开始测试的消息。于是马上注册、下载、更新，为了更好的体验动作游戏的乐趣，我还专门找来了手柄。

茁壮成长的剑士

那时候游戏只有剑士，格斗家和枪手三个职业。出于对《侍魂》的热爱，我毫不犹豫的就选了剑士这个职业。由于缺乏技能的支持，无法形成连贯的技能组合，最初开始游戏时的手感并不好。单人模式下的怪物普遍贫血，而Boss又是霸体和击倒无效的，起始之路并不轻松。不过这种接近格斗游戏的操作模式，加上绚丽的战斗场景，已足够吸引我继续下去。


剑士，我的爱

在等级不断提升，技能逐渐丰富后，总算可以比较流畅的使出连续技了。血液中对于连击数的渴求，让我完全深陷其中。那时候的游戏设置和现在不同（估计也是为了限制骗连击数吧），小怪死亡后要等落地才会炸裂消失。于是不断击打其尸体使其浮空骗取连击数，成为我每个地城的必修课。曾有只可怜的哥布林被打得上下翻腾足有百次之久，最后只因我一时手滑才坠地身亡。相比之下，现在游戏中的怪物可算是相当幸福了，不必再经历这种生不如死的折磨。



风光的枪手兄弟

也许有人觉得在海外服玩网络游戏，会因语言和文化差异而产生孤独感，然而在日服DNF找到国内的玩家，实在是非常容易的事情。在城镇里一眼望去，名字是英文的玩家，十有八九是同胞。

我很快就找到了两名枪手兄弟，开始攻关之路。那时候枪手可是相当的风光，有着远程攻击和范围伤害的手雷，以及几乎贯穿全屏的机关枪扫射。一起打怪的过程中，往往还没等我冲到身前，怪物就已经被轰上了西天。因此，我也是常常被取笑为“捡漏专业户”，只有在打Boss的时候，我才有机会当次肉盾，吸引一下Boss的火力。而由于总要与Boss进行近身的亲密接触，我躺地上看队友表演也成了常事，也就有了另一个称号——地板男。

悲喜交加的转职

这一切都在转职后发生了改变。当时做转职任务可是一件大事情，由于之前并没有拆解装备的概念，装备大多是送人或者直接卖店。等到转职任务时，需要大量的各色方块立刻就让我们傻了眼。无奈之下只能继续战地城，打到的装备都用来分解，就算这样，对于任务需求的数量来说，仍是杯水车薪。直到有人人品爆发，拆爆一次出了几百个小方块，才算根本解决了我们的转职问题。结果我成功转职为白手（国服叫做剑魂），已经是21级时候的事情了。

转职成为白手后，我的战斗有了明显的改善，超高的攻击速度往往能将怪物粘在原地，光剑专精的附加伤害也十分可观，这让我觉得之前的努力非常值得。相比那转职成了机械师，半天才放一个炸弹人，支炮塔还得用小方块的队友，我仅靠平砍就能扫平绝大多数地城。这让我的地位一下从最底层跃迁至前列，着实风光了一段时间。

当时决定转职为白手，是因为我对其专属武器——光剑的喜爱。没想到之后发生的事情，却让我不得不将专属光剑雪藏起来。我在大多数时间里，都是和朋友组队战的，一个人Solo的机会很少。有一天队友都还没上线，而我恰巧刚入手了一把全新的紫字光剑。按捺不住心里的喜悦和得意，暗想到：这身行头去切切暗黑城的丧尸Boss，翻个牌弄点散钱还不是易如反掌。

于是，我带着那光剑，冲向了地城。一路上，我的光剑舞得风生水起，


独闯暗黑城


武器是战士的象征

杀小怪就如切菜砍瓜，非常顺利就来到了Boss面前。我二话不说，上前便战，不一会，Boss血槽已经变红，胜利就在眼前。就在这时，Boss犹如爆种激发了LVL9的底力一般，我所有的攻击打上去都只有1点的伤害，打掉它血的速度还没有它自己回复的快。在弹尽粮绝走投无路时，我翻出一直不舍得卖店的眩晕棒，一番乱砸才总算送它入了土。

在我怀着好歹没有白打一次的心情走进武器店进行修理的时候，天价的账单让我彻底明白了什么叫拆房逮耗子——得不偿失了。自此以后但凡下地城扫荡，我都只使用店售的白字巨剑，只有打Boss的时候才掏出光剑挥舞几下，以表自己白手的身份。

操作以外的吸引

这个游戏吸引我，也并不仅仅因为操作或者是屏幕上爆出的连击数，怪物以及场景的设计也是相当重要的。

刚出新手区，在幽暗密林就会遇到几乎达到1/3屏大小的牛头巨兽，与玩家角色对比的强烈冲击感使人难以忘却，就算在之后的地图中有其弱化后的杂兵版，仍然显示其不可轻视的霸气。之后在天空之海守关的黄金石像，皮厚肉糙无法击倒浮空，远程攻击还会触发霸体，着实成为劲敌，等级提高后也不大愿意来这里。

光之城主更是众多近战者的噩梦，光束攻击更有直击必杀的伤害。悬空城的Boss则很有小品《照镜子》的感觉。至



华丽的连击

于天帷巨兽系列地图中的教徒自裁变成大量章鱼，由于飞行产生的失重和超重感都把握的相当出色，在天帷禁地中一边与不断复生的教徒战斗一边缓慢推进的沉重感都很好的体现了出来。

雪山则加入了“守护”的概念，一味的进攻并不能获得胜利。暗黑城全域则更像是在解密，通过调查神秘事件而发现了隐藏的真相，并且这里怪物的强度和攻击手段更富有层次性，无论是随时会从地下冒出的丧尸还是飘零的鬼女，更不用说魄力满点的与无头骑士的Boss战，还有神秘的王的遗


第一脊椎中的黑章鱼


被大家恶搞的无头骑士

迹（不灭之王波罗丁的称号真是个好东西啊，当然获得难度也是够大的）都能让人欲罢不能。

和伙伴一起挑战King模式，合力将Boss斩于马下收获战利品，实在是人生的一大快事。

无可奈何的结束

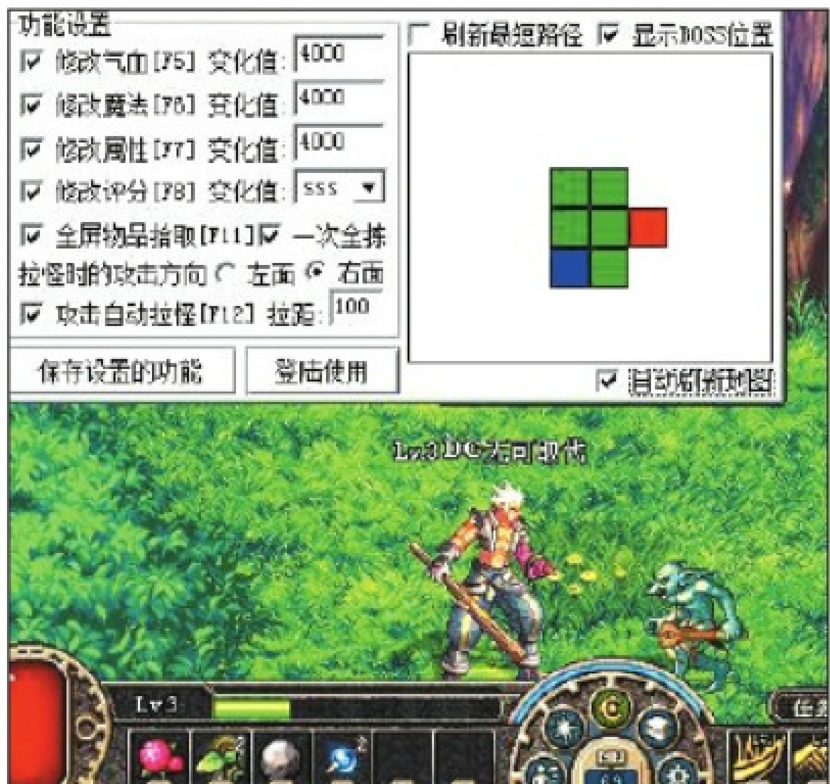
由于服务器在日本，网络延时对游戏的影响还是非常大的。这点在队友中有日本玩家的时候尤其严重，往往是跑过一个地图就会掉线。在决斗场多人对战时，还会诱发更离奇的现象。尽管可以控制自己的角色在场地中移动攻击，但是无法看到其他玩家的行动。于是常常只能对着空气不断的攻击，而时不时看到有其他角色倒下或者使用技能的残影。运气好的话，过一会就剩一人站在场中获得了胜利，大有武林高手过招，未见其人但见其招的感觉。由于这个原因，我也就只能和自己的朋友们，象征性的PK几局，本应乐趣非凡的PvP内容，在日服基本都没有体验到。也因为这个原因，我没能登上日服官网的强者榜，成为一大遗憾。

当地服务商的行为成为在海外服务器玩网游的一大制约。对于玩家来说，一旦被封IP，就基本走到绝路，就算找了代理，延时也是个大问题。普通网游Lag严重的话都难以忍受，更不用说是以动作为主的《地下城与勇士》了。因此我也告别了日服《地下城与勇士》的生活。

虽然没有玩下去，我仍然一直关心《地下城与勇士》的动态。日服开放魔法师和圣职者的时候，都想召集朋友再过去玩，体验新的地城和任务。不过最大的希望，还是能够不受制于地域的影响，更畅快地进行游戏。

去年得知腾讯要在国内运营《地下城与勇士》的消息时，我欣喜若狂。没有了语言的隔阂以及网络延时问题，想必可以游戏得更尽兴。早早的就召集了朋友，参加各种测试发号活动，想第一时间重温昔日旧梦。一开始的时候的确如此，和朋友一起做任务、刷地城，享受游戏乐趣。由于有着日服的经验，在国服游戏更是如鱼得水，好不快活。

可惜好景不长，没过多久游戏里就开始外挂横行，整个氛围被完全破坏了，随便进个组都在问：“有挂么？有挂么？”这样一款以动作为卖点的游戏，当不需要进行操作就能获得胜利的时候，就完全丧失了游戏的乐趣。看着赫顿玛尔城日渐衰败，甚至连之前的伙伴也忍不住诱惑使用外挂时，我只能伤心地离开了《地下城与勇士》的世界。



希望腾讯能够更加有效地打击外挂

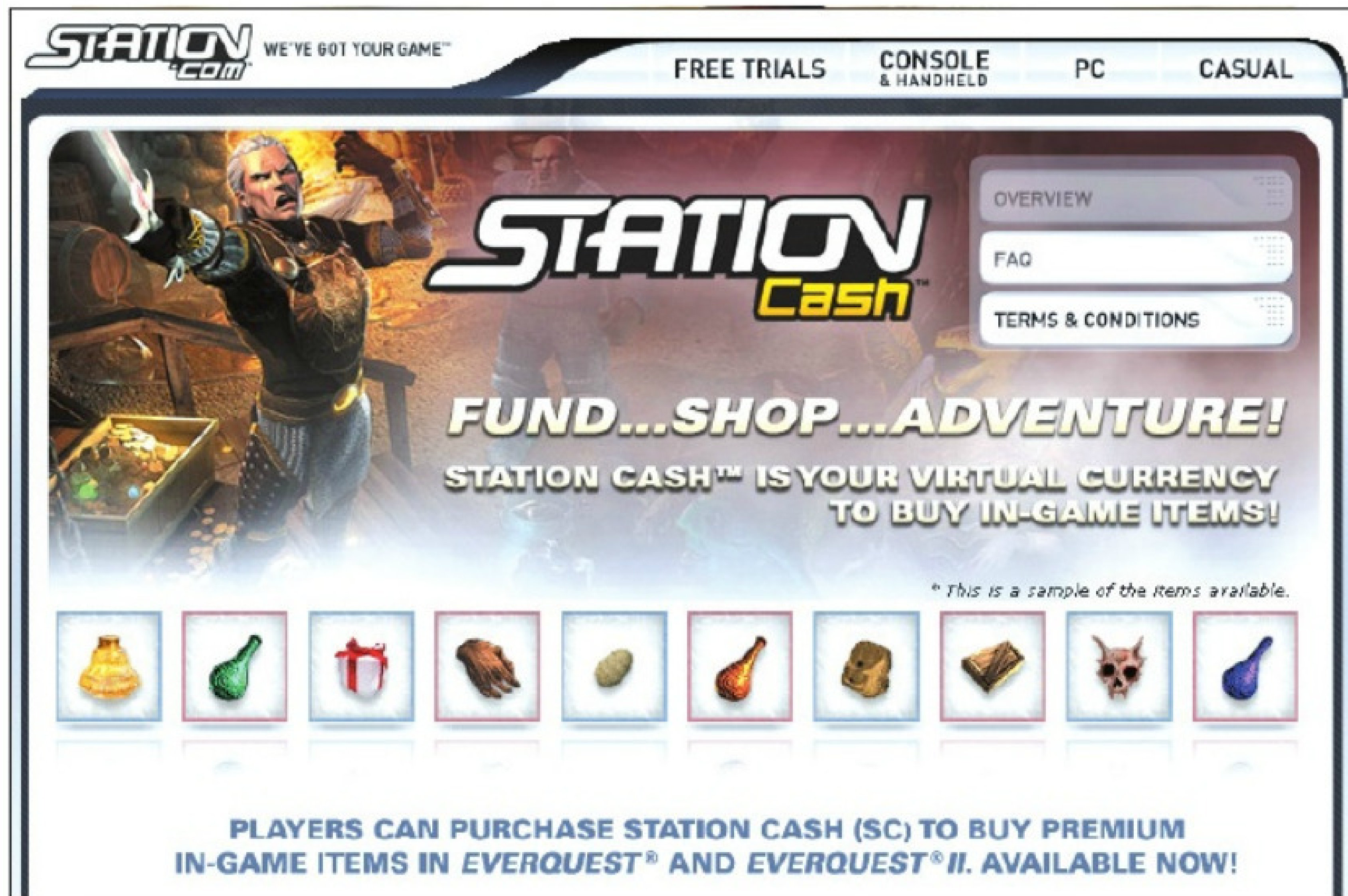
听说腾讯已经开始大力度的打击外挂了，我想运营商也不希望自己的产品毁在该死的外挂手里。希望腾讯可以有效解决这个难题，让真正喜爱《地下城与勇士》的玩家，能没有顾虑地重归战场。

EQ2出商城，全民道具时代

这阵有两条关于EQ的新闻挺让笔者惊诧，一则是美国圣地亚哥市将把每年的3月16日命名为“索尼在线娱乐日”，以此来表彰索尼在线娱乐公司为该市做出的贡献，同时也是为庆祝EQ十周年生日；二则是EQ的后续作品EQ2突然悄悄地推出了道具商城，让本来以为服务器维护是为了更新资料片的玩家大跌眼镜。

■河北 老鸭

“索尼在线娱乐日”这件事就不多做讨论，毕竟和咱们也没有太大关系，不过EQ2推出道具商城着实让笔者吃了一惊。有些网游年龄的读者一定知道，不管咱们喜爱与否，EQ确是欧美网游发展史中最伟大的作品之一，而其续篇EQ2虽然早早在国内夭折，在海外现在也不是一线作品，但仍有不少拥趸，没有想到如此“名作”竟然会做出这等让不少玩家“嗤之以鼻”的事情，难道EQ2也受到了中国道具网游的感染不成？不管如何，鉴于这款作品具备的代表性，我们有理由怀疑，网游市场的全民道具时代已经临近。



EQ2道具商城悄然上线



魔力宝贝2在日本的道具商城

欧美Fans请闭嘴

每当一款道具收费游戏到来，总有这样那样的人站出来，并摆出一副业内人士的姿态，对道具收费这件事指指点点，宛如一名巨擘般大肆宣扬道具收费的种种罪责。比如道具商城的加入，让游戏失去了原本的味道，比如“人民币战士充斥”在游戏中，让很多真心喜欢网游的玩家难以在游戏中生存。



暴雪官方论坛出现金币广告，虽然很快被撤掉了

笔者可以理解他们的愤怒和无奈，不过笔者同样发现了一件很有意思的事，那就是一些整天把这些观点挂在嘴边的人，最终还是选择了道具游戏。这类人非常喜欢拿着欧美市场中的网游做比较，高举“境外的网游才是真正的游戏”大旗，宣扬“点卡、按时收费才是游戏的王道”，只有在此模式下，游戏才会公平，才能够让每一个玩家在游戏中体会到乐趣。

其实有这样一个浅显的事例，如果以上所言不假，那为何欧美网游市场中会出现那么多的打金工人呢？如果老外玩家真的是只消费游戏点卡钱，那打金工人所创造出来的游戏财富，要卖给谁呢？难道是游戏运营商？

虽然EQ2的道具商城现在仅仅是出售一些药水和对游戏内容无伤大雅的物品，但这绝对是一种道具收费的尝试。说不定在未来的某天，以往那些需要你花费一个月甚至一年时间的才能得到的游戏物品，现在只需要手指轻点，划过去几个美金便可收入囊中。当然我们不能肯定事情就会这样发展，也不敢断言EQ2一定会转变为纯粹的道具游戏，但至少可以证明，欧美Fans嘴中所谓的“纯洁网游”如今已经失去了一条手臂，没准哪天WoW也会晚节不保。

收费、免费并行是无稽之谈

关于网络游戏的盈利模式已经有过很多讨论，现在的主流观点是“点卡与道具”两种模式将在很长一段时间内并存。笔者则认为这种说法有些一厢情愿，如果从宏观上出发，收费、免费并行是无稽之谈。

首先，点卡与道具两种模式并不是简单的收费方式那么简单，今天是点卡制，明天就换成买道具，这是完全不可能的，因为这两种模式需要以游戏内容


时常游戏大话西游的线下交易

为基础。在开发一款网游之前，首先需要决定的就是盈利模式，之后才能进入制作阶段。盈利模式的不同，游戏里很多设定就会不同，包括职业定位、升级经验、怪物难度、装备属性等等。可以说盈利模式就是网络游戏的灵魂，如果打算在游戏开发完成之后再做变更，就必须将游戏回炉重铸，显然这种无用功是开发商不会去做的。



最终，这把武器的价格为28万元人民币

其次，事实证明，点卡游戏的市场空间越来越小。纵览国内网游市场，道具收费俨然正在成为绝对主流，尽管有些游戏还在坚持点卡制度，但其中不少玩家心态却是“道具”的。比如时下最火的WoW，点卡游戏，但是游戏运营至今，“买G”“买装备”之声不绝于耳，笔者就有朋友先买G，然后包场T6副本。这种行为和“道具游戏”有什么本质区别呢？还有网站叶子猪，该网站主要提供《大话西游Ⅱ》的线下交易服务，从其每天的交易量观察，其实这个网站就是把一款点卡游戏变为了道具游戏。谁又能打包票，网易哪天不会一时火大，自己来做叶子猪这种有前途的工作？

对于开发商来说，创造更多价值才是他们的核心理念。做出一款游戏，并不是为了让玩家去享受互联网的精彩，而仅仅是为了赚取更多钞票。现在的情况就是，道具游戏更容易实现这一目标，所以当有玩家声泪俱下地呐喊着“恢复点卡模式”时，开发商是完全不理会的，看都不会看你一眼。换个角度思考，如果换你做商人，你选择赚钱还是为互联网服务呢？

市场决定一切

在EQ2的道具商城中，目前虽然还仅出售一些药水等物品，看似对游戏平衡并无太大干扰，但这种“道具化”趋势已经显而易见。根据笔者观察，也有部分欧美玩家对这一事件持乐观态度，他们认为，既然花钱玩游戏，将钱给谁都可以，只要能玩得爽快、体会到游戏乐趣，这就足够。

国内的道具网游之所以在这几年异军突起，其实也正是因为部分玩家抱着这种想法，不同的是国内玩家数量庞大，大大加快了道具游戏的发展规模。有玩家在《征途》中花费数万人民币，回报就是他可以在游戏里“以一敌百”，我想，对于他来说，这就是他所追求的乐趣。于是很多人说“人民币战士”过于变态，极大破坏了其他玩家的游戏乐趣。

我想这里有个很大的误区，那就是什么是“网络游戏”。国内网游发展至今，已经逐渐褪去了“第九艺术”的光鲜外衣，更加凸显出“娱乐产业”的特性，那就是“大众”。坦诚讲，笔者自己也不喜欢现在这种市场状态，始终认为“电子游戏”不该是这个样子，紧紧抱着童年的记忆不肯撒手。不过包括我在内，对这种现象持负面态度的玩家都忽略了“网络”两个字。网络已经是现在年轻人的主要娱乐方式，由量变带来的质变决定了今天的市场格局，这是不以个人意志为转移的客观现实，谁也无法改变，而且也不能简单给它戴上“不好”的帽子，市场经济里，没有“好坏”，只有资本才是老大。完全没有必要去感慨现在的网游如何如何，讨厌它就别去玩，不玩游戏又不会死，它仅仅是个娱乐方式之一，而不是什么生活必需品。与其边玩边骂，不如根本不玩。不过，难道网游市场就永远这样下去了吗？


征途纯人民币玩家

普通玩家可能得到吗？

道具游戏不等于毁游戏

笔者认为，道具游戏并不能和砸钱划上等号。如果真的不一个月花上几万块才能游戏，这个市场想必很快就会萎缩，毕竟玩家的平均收入摆在那里，开发商也不会如此愚笨。很据现在的发展态势来看，道具时代是不可逆转了，不过如何来解释“道具”呢？

现在确实有一些比较急功近利的“道具”游戏，基本上不花钱就寸步难行，这是因为免费模式还没有完全成熟，也和运营商的态度有很大关系，不过随着玩家和市场的成熟，这种游戏必然会被淘汰，作坊式的厂商也会大大减少。就如同前几年的MP3市场，火爆之时一下涌现出数百个品牌，但今天再看，能够生存下来的不到10家，网游市场也是同样的道理。在免费游戏激活了网游第二春后，投机主义开始横行，越来越多抱着“一本万利”的商人进驻这个市场，炮制着如出一辙的、扭曲了“道具”本意的作品，如果说《征途》完成了从点卡到道具的概念转换，接下来就是在道具层面的精耕细作——做出一款“好玩”的道具游戏。

前文说过，EQ2虽然仍在玩家视野，但终究不敌现在的WoW和《战锤Online》等人气游戏。EQ2在二线作品中是个非常好的代表，这次道具商城的推出想必也是事出无奈，可以理解为运营商对这款产品最后的利益榨取。毕竟一款游戏寿命有限，能够走在风头浪尖的只是有限几款，且不能规避长江后浪推前浪这一定理。如果EQ2此次试验成功，无疑会成为欧美二线游戏的榜样，效仿者想必不一而足。参与的人多了，发展也必定会加快，当“道具”不再是垂死挣扎的代名词时，相信不管一线还是二线，都会适当引入此种机制。

所以笔者觉得广大玩家也需要做个心态的转变，不必再抱着点卡游戏等于好游戏，道具游戏等于毁游戏的想法。尽管确实有些游戏是在毁坏市场……不过不管怎么说，保持个好心态，少一点争强斗勇，总是有利无害的。

网恋、摄像头和好人卡

嘿，诚实点，有没有为游戏里某位异性动过心？好吧，如果没有，那有没有期待过？什么？还没有！你还真是颇有修为，那么，你总得承认有时更喜欢和异性一起游戏吧？或者说，和异性模型……两性相吸，天经地义，爱情充斥着整个宇宙，自然也会在网络游戏中生根发芽，当然，今天要谈的和综合频道里“找老婆”“找老公”并不相同。

■北京 Doodlee

自从有了网络，也就有了网恋，这种事其实很难说对错，因为感情实在过于玄妙，就算用全宇宙最精妙的语言火星文也无法精准表达。如果你是个成年人，一定明白我的意思，如果你还是个学生，我们可以用千里传音交流一下，并且附加一个保密协议。在这之前，我先给大家讲个真实的故事。

她长得有点像黄秋生

这是一件真事，虽然俗套，剧情狗血，但却没有一点掺假。我有个很好的朋友，当年玩《天堂2》时认识了个同城的女孩，他们一个是人类战士，一个是精灵法师，两个人因为交易而认识。我这位朋友生性木讷，玩游戏很少说话，只是自己默默地似乎玩着单机，卖给精灵法师的东西因为低于市价而给女孩子留下了些许印象，总之不管是抱着“这个男人真好”还是“这个男人真好骗”的想法，精灵法师便常常邀约我这位朋友一起组队练级。到2转的时候，女孩问他：“你打算转什么？”朋友告诉她：“转骑士吧，可以抗怪。”女孩回答他：“那我转牧师，给你加血。”朋友后来告诉我，当时听她说完这句话时，真的有些脸红，心跳也在加速，这是他这辈子第一次遇到有女孩子因为他而作出决定。



MT和MH总是上演感情的戏码……

接下来的事情正如我们经常听到的那样，俩人从此形影不离，上演着男主外、女主内的MT与MH之戏码，这期间他经常在网上问我：“这算是网恋吗？我们会有好结果吗？”我不知道如何回答他，只是看他整个人都因为这件事积极了起来，便跟他说“顺其自然吧，跟着感觉走。”后来他们终于见面了。

见光死。

我朋友是这样形容她的，“她长得有点像……黄秋生。”老实说，我听完之后强忍住没有笑，我绝对没有看不起丑女孩的想法，因为外貌是我们无法决定的，只是我们都是凡夫俗子，都希望另一半能够漂漂亮亮。很明显，黄秋生式的女生，把我这位朋友半年多的幻想一下击碎，以至于一周都没怎么上线游戏，因为他不知道如何再次面对这位“长耳朵、白皮肤”的高挑精灵。他问我该如何对人家说明，我思前想后，也得不到一个好的答案。

呃……

“如果不见面就好了，你知道吗，在游戏里我俩非常默契，她没有跟我要过任何装备和金钱，还经常给我东西，我觉得她是真的喜欢我，不是那种骗人的把戏，我也很喜欢她，之前总是像单机一样玩网游，她改变了我。”我朋友跟我说了很多，简单归纳起来就是这个意思。后来还是那个女孩主动给我朋友留了言，“好久没看到你了，是不是上次见面让你害怕了？没事的，我们继续做普通朋友吧。”

帅哥美女在哪里，在游戏原图里……



后来他再也没有玩那个ID，重新注册了一个人类战士，继续着网游单机之旅，只是偶尔会跟我说，“我对不起那个女孩，不过我真的不能接受，我太没用了。”

除了安慰，我也不知道说些什么。见光死是个老得不能再老的话题，但也正因为它的普遍性，所以直到今天仍不停出现，看看游戏里那些人物模型，尤其是韩式的美型男女，当一个穿着只能遮住30%身体的战袍、一脸天真可爱、大眼睛忽闪忽闪的精灵女孩站在你面前时，谁会把她和黄秋生联系起来？

正是这种极大的落差感，促进了科学的进步，是的，摄像头。

CPU无所谓，主要得有摄像头

上周去电脑城买硬盘，四处瞎转的时候，听到一段很有趣的对话。

“这台笔记本能玩XXX吗？”

“能，没问题，XXXX都能玩。”

“哦，您跟我说说配置？”

“这是独立显卡的，而且低电压，使用时间长，最好的就是CPU。”

“CPU无所谓，带摄像头吗？”

“带的带的，您看就在这。”

“好，就这台吧。”

摄像头的出现当然不是因为网络游戏，不过却多用在“交友”之上。有这么一款跳舞类型的网游，玩家可以录制一段自己跳的舞蹈，然后传入游戏，其他玩家便可进行点播。我看到游戏界面时，还真以为是个视频聊天室。如果说前面的故事还是传统的网游爱情，那现在流行的摄像头检验，就像是更为理性的相亲派对了。



给我一双慧眼，再加个摄像头

为了避免出现“见光死”这种两败俱伤的局面，越来越多的网游玩家习惯于下面这个流程：游戏里相遇、熟识、爱慕、视频、见面。不得不说，虽然摄像头这一步好像缺了点浪漫，但却很有效果，如果长相这关都没过去，也就别耽误大家功夫了。看到这里，也许有卫道士会说，这种行为简直就是道德败坏，把爱情庸俗化、快餐化，完全就是小孩子的胡闹。

我虽然不是网络游戏爱情专家，也没有亲身经历，但还是要为玩家据理力争一下。我家楼下住着一个单身汉，算是钻石王老五，才26岁就已经做了世界500强企业的高管，人长得也挺精神，每天都是西装革履，开着奥迪A6上下班。因为我们时常在楼下的饭馆遇到，就聊过几次天。据我所知，他基本每星期都要去相亲1～2次，这种情况持续了一年有余，基本都是家里和朋友介绍，但总也遇不到两情相悦。我觉得很奇怪，你这种社会精英，怎么会找不到女朋友？他苦笑着回答我，因为工作实在太忙，平时根本没有什么接触女孩子的机会，所以只能通过相亲解决了。



真实和游戏的交叉，其实没有什么大不了

据我了解，现在这种情况非常普遍，相亲已经成为不少人的必修课。虽然相亲是以结婚为前提，但这种认识异性的方式和视频聊天有什么区别呢？所谓见面，不就是为了让双方都能对对方有个更真实的认识吗？不同的只是网络游戏里的爱情，大多不会以步入婚姻殿堂为结局，但又有谁规定恋爱就必须结婚呢？

所以我觉得摄像头的出现是个挺不错的进步，我们因为玩游戏摩擦出了爱情的火花，但还是请先让我确认一下你是不是真的如同自己描述的那样帅气逼人或是天生丽质，最起码，能看到性别……



如果一定要找个区别，相亲必须找个浪漫的地方，网吧明显不行

对不起，你是好人

在各种新闻报道里，网游玩家总以一种营养不良、委靡不振的形象出现，真相是否如此，大家心里各自有数，我也就不再唠叨。只是有一点可以确认，很大一部分热衷网游的玩家在现实社会里的交际表现确实不太完美，尤其体现在恋爱方面。当鼓足勇气对心仪已久的女孩子表白时，往往都会收到一张好人卡：“对不起，我不能和你在一起，不过你是个好人。”这句话的潜台词其实就是，“别傻了，我不喜欢你，不要再缠着我。”多次的挫败感，就更容易使玩家陷入游戏的旋涡，于是成为了一种恶性循环。

网络游戏是一种挺不错的休闲方式，通过它结交异性朋友也不是什么不好的选择，只是请记住，没有错，网游里确实会产生爱情，说不定还能有个完美的结局，我身边也有不止一个这样的例子。但这只能说是机缘巧合，和你在大街上的邂逅、隔壁班的女同学、另个部门的女同事一样，都是一种可遇不可求的缘分，或者说是无数途径的其中一种。如果你在现实里频频收获“好人卡”，那么网络游戏里也不一定就可以轻易俘获美人心。所以千万不要因为收到几张好人卡就自暴自弃，一头扎进游戏里寻找真爱，这种做法并不理智，说白了还显得有些懦弱，和我一起喊：好人卡，算什么！



好人修电脑，坏人……

和传统网恋相比，网络游戏有个得天独厚的优势，就是其社会性，这与当年痞子蔡描写的故事背景相比又进了一步。一款优秀的网游，都会提供给玩家充分的交流机会，比如一起去副本、一起跳支舞、一起赛个车等等，正是在这种“共过事”的前提条件下，玩家之间才会产生好感和信赖。虽然只是些游戏里的虚拟行为，但却都由真人操作，玩家的思想、感情会通过这种行为传递给别人。所以在游戏世界里，玩家会有一种如同爱情电影里男女主角般的满足感，这也正是网络游戏的迷人之处。



步入婚姻殿堂的花费要看网吧一小时多少钱

当然话说回来，这种迷人之处也正是它的软肋，因为很难判断对方是真是假，冒然接受一段也许并不存在的感情，往往心理上和生理上都会受到伤害，这种负面例子比比皆是，也成为不少“专家”手里的武器。不过我想，危险这种东西是无处不在的，难道现实里的危险就会比网络里少？效果就会轻？显然网络游戏不过是个替罪羊，真正的问题所在，我们有机会再详加阐述。

结尾

经常在各个游戏论坛看到类似“网络游戏里有爱情吗？”这样的帖子，回帖内容基本是两种方向：一是给予否认，网游都是假的，别被骗了；二是给予肯定，不过非常稀少，不要过于执着。我比较倾向于第二种说法，因为身边确确实实地有通过网络游戏走在一起的鲜活例子。所以我想，网络游戏首先是游戏，是让我们放松娱乐的乐土，而不是挑选情人的乐园。网络游戏特有的交互性不是专门为了让人们去谈情说爱，当然你有可能从中得到一份真实的感情，但还请不要以此作为玩网游的第一目标，因为就算是摄像头，那也无法窥视人心。所以当我们觉得有一份感情摆在面前时，一定要先判断一下，它是否真挚。其实，现实里也是一样。

我说，能不能来点尊重？

在上期的《我们为什么玩仙剑Online》专题中，小编邀约一位所谓90后玩家写了一些他的看法。拿到文章后，起初考虑是否刊登，主要是因为其观点较为激进，不知道是不是会伤害“仙剑”Fans感情，不过后来编辑部一致认为，我们就是需要有不同的声音来展现一个全面的情况。在之后的交流中，小编发现这位作者虽然年龄不大，但却拥有清晰的思考方式，于是再次请他以90后的角度谈谈网游里的尊重。

■北京 狂奔のKKK

因为一个不受自己掌控的原因，他成了“70后”，你成了“80后”，而我成了“90后”。以出生年代定义人群，真是个蠢到家的主意。人像超市的商品一样被分门别类，还打上一个标签，而这标签却和商品本身没有关系，仅仅是到货日期。这样的标签用来做统计和盘点都没有问题，但用来说明商品本身，可就完全说不通了。

我并不否认，不同的时代有着不同的社会大环境，也会对在那个时代生活的人造成特定的影响。然而如同抗日时期也有叛徒一样，无论哪个年代，人都是独立的个体，环境只是一方面，有着决定因素的还是人本身。

遗憾的是，这个年代分类法似乎已经被很多人认可了，并运用到生活的各个方面，也包括网络游戏。

游戏文化能吃吗？

网络游戏本该是个供大家娱乐的平台，人人平等。你可以选择在游戏里扮大侠，我也可以选择在游戏演小偷。你可以选择在游戏里公平竞争，我也可以选择在游戏里投机取巧。既然都是可以做到的，又只是在虚拟的游戏世界，为什么要分个好坏呢？这就好像电影中的反面角色一样，因为戏中人物无恶不作，就判演员有罪，甚至因为演员出生在90年代，就判所有生于那个年代的演员都有罪。看起来很荒谬吧，可这不正是现在网络游戏中的真实情况么？

90后的玩家，现在大多16岁左右，老一代的玩家也都经历过这个年纪。如果非说90后的16岁和70后、80后的16岁有什么不同，那只能说更进步了，因为时代本身进步了。

就我自己来说，从小我就衣食无忧，很早就有了可以上网的电脑，接触到了父母和老师都不会讲到的社会真相。我认为，我比70年代、80年代的人相对更早的了解到世界是怎么运转的。于是，我更早知道自己想要的时候，该通过什么途径得到。而网络游戏对我来说，只是娱乐项目的一种，和打篮球、看动漫没什么区别。可这本是轻松休闲的游戏，却总有人主张要在里面寻找文化和内涵。文化和内涵是什么？能吃么？

不是说网络游戏不能有文化和内涵，只是那些东西并不是我必需的。一个网络游戏，说白了不过是商家赚钱、玩家开心的一个工具。你在网游中追求文化内涵开心，我觉得网游中PK追MM开心，这不是很正常么？个人喜好和需求不同而已。同为玩家，谁也不比谁优越，也谁都没有嘲笑和指责别人的资格。

到底什么是脑残

说到嘲笑和指责，我们带有“90后”标签的玩家，受到可真不少。先是前一阵吵得翻天覆地的火星文，虽然我自己也并不喜欢这种文字，但是这和我有什么关系呢？我也认识几个喜欢用火星文的朋友，就是觉得好玩，可以让不属于自己圈子的人看不懂。这不代表他们就没文化，他们其中之一还得过某物理竞赛二等奖。那些到处声讨火星文的人，你们又有几个能得物理竞赛二等奖？再有就是几乎成了“90后”女生标志的“非主流”大头照。人人都有追求美的权利，美在每个人眼中也有着不同的标准，谁来规定什么是主流？自己的照片，用自己喜欢的方式拍，自己觉得漂亮，这没什么错啊。不喜欢的人，可以不看，也可以发表自己的意见，但请不要侮辱人。



火星文输入法


千万别让你的脑子飞掉、坏掉或者残掉

看网游里，只要起了火星文的名字，就被称为脑残；只要在网站上传自己的大头照，就被称为脑残；喜欢玩简单游戏，脑残；喜欢可爱的人物，脑残；喜欢结交异性朋友，脑残……怎么只要是十几岁人喜欢的东西，就都被说成脑残呢？更何况这都是个人的事，并没有影响到别人，也没有触犯法律。不能公平的判断，没有理性的分析，以侮辱人为乐趣，到底是谁的脑子有问题？



尊重的含义就是：我尊重，我们尊重

这是一个多样的世界，不可能只求同，不允许存异。我想人与人之间的相互尊重是在哪都需要的，也包括网游世界，因为这里的玩家也都是活生生的人。只有逃避现实的懦夫，才会将自己的怨念和不满，带到网游中来。只有心理不健全的病人，才将一切不合自己心意的东西，都看作不合理的存在。只有没自信的人，才靠侮辱别人来体现自己的价值。而这些人，哪个年代都会拥有，过去是，未来同样。

软盘地带

我的《梦幻西游》我的小小幸福

软盘众：风随尔动　　**发帖时间：**2009年3月10日

玩“梦幻”也已经5年，没有极品的装备、没有极品的宝宝、也没有神兽，依然是个垃圾号。值得显摆的也就是我这个6位的ID，看着比我多两位ID的人都满级了，还真是惭愧……但是我有我的幸福，很小的幸福。

在“梦幻”的世界里一直有老婆大人陪我游戏，一分钱不挣的她当我有了钱的时候帮我糟蹋钱，当我没钱的时候也帮我糟蹋钱。她在线的时候总能惹我生一肚子气，当我抓鬼喊不上人来的时候不会给我说笑话，不会劝我别生气，这就是我的老婆，这就是我的领导……看我多厚道！



幸福就是：我饿了，看见别人手里拿个肉包子，他就比我幸福；我冷了，看见别人穿了一件厚棉袄，他就比我幸福；我想上茅房，就一个坑，你蹲那儿了，你就比我幸福！

虽然认识人不多，但是有两个最好的兄弟。一个是当我没钱的时候，只要说个数就能把钱借给我的人；一个是一直陪着我帮战、陪着我杀法宝的人。也许他们不知道，能有他们两个陪着我游戏，这也是我的幸福。我有一个最喜欢的组织，就是我的帮派——天之圣域。刚加入时我才109级，只能用跑商来为帮里做出小小的贡献。随着时间的推移，天之圣域没有了当初的那种霸者之气，但是帮派中的战士们依然在努力奋斗，即使是10分钟的速败也没有互相埋怨，依然不离不弃。也正是这个时候，我逐渐地加入了帮战的行列。虽然还不够强大，但是也可以用我微小的战斗力做出些许贡献，让我在游戏中看到了自己的价值。虽然游戏现在一直在改动，让我没完没了地适应着新内容，玩家也不断在减少，但我依然热爱着我的《梦幻西游》，依然继续追寻着我在“梦幻”中那些小小的幸福。

小明：小时候玩KOF97，我从来不在乎什么输赢，只要打得好看就行，现在玩游戏同样如此，什么隐藏关卡啊、特殊技巧啊，都不是很在意，所以看到风随尔动同学的这个帖子，便觉得异常亲切。

他现在玩得很开心，不是因为等级有多高、装备有多好、帮派有多强，而是因为现实里的女朋友和两个游戏中的好兄弟，这也正是网络游戏的魅力之一。

最想说的是“只能用跑商来为帮里做出小小的贡献”这句话。现在的游戏越来越强调公会或者帮派，有人说这种东西就好像公司，大家各取所需，当然要选个500强企业；也有人抱着小国寡民的心态，把朋友放在首位，不想要太多压力。从风随尔动的字里行间可以看到，他对帮派的理解非常浪漫：强大的时候，我喜欢这里，渐弱的时候，我依然喜欢这里，因为我属于这里。在这里我真心祝福风随尔动和他的女朋友能够甜甜蜜蜜，与那两位讲义气的好哥们儿继续“勾肩搭背”，把这份“小小的幸福”紧紧抓在手心，因为它是那么难能可贵。当然啦，就算在现实里，也要对女朋友“厚道”哟，嘿嘿！

我发现了防沉迷的好处！

软盘众：惊雷终结者　　**发帖时间：**2009年3月12日

大家知道，防沉迷就是防止未成年人沉迷游戏的一种措施。不管你是不是真的沉迷，反正只要游戏时间超过3个小时，就不再给你经验和钱，必须要下线5小时后才能恢复正常。其实呢，大家注册的时候只要填写家长的身份证就没有问题了，但是我一直坚持着实名制注册，所以常被防沉迷系统提醒。

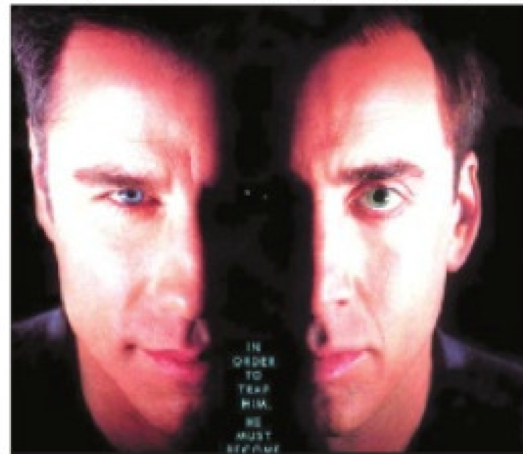
不过我也发现了一个好处。比如我玩《魔兽世界》的时候，3小时后就提示我下线，我觉得很不错，不但能规划我的游戏时间，还节省点卡，要是玩得时间太长，点卡该不够了……

在《跑跑卡丁车》和《反恐Online》这类游戏里，防沉迷系统对我来说几乎也没有影响。毕竟是竞技类游戏嘛，要的是技术而不是时间。不过我有点收藏喜好，比如一些任务给的珍藏物品、徽章什么的，这些在被防沉迷后就不能做了，不过也就是这种情况对我稍微有点影响。不过没关系，5小时后继续呗！

防沉迷唯一的好处，就是让我的游戏时间更加充实，不用把全部时间都放在同款游戏上，玩会这个还能玩那个。完全不用我自己计算时间，全靠防沉迷系统来提示我，多好。

小明：因为工作关系，我要接触很多网络游戏，也就是大家常说的“蝗虫”。有一次注册时候忘了身份证验证，正在游戏里截图时，赫然被踢下线。我心里暗暗咒骂，什么破服务器啊，再次登录时才明白过来，我一个已经到了法定结婚年龄的英俊少年，竟然被防沉迷了。这也是我第一次领教到防沉迷的威力。

我想，对于所有还没有到18岁的同学来说，这个系统显然不像Jay那样受到欢迎，不过就好像惊雷终结者在帖子里所说，找个够18岁的身份证便能解决问题，想必这点小事也难不倒你们。不过我始终对“沉迷”两个字耿耿于怀，什么是沉迷呢？一个人如果很容易沉迷进游戏，是不是同样很容易沉迷别的东西？为什么是游戏？是不是因为游戏是现在最低廉的娱乐？更容易接触到？如果真的很容易沉迷进某种不符合主流、有害于身心健康的行为，到底是自身的问题还是对象的问题？如果是自身的问题，是不是把对象统统防沉迷就能解决？不管怎样，我真想把惊雷终结者这个帖子转到防沉迷有关部门的论坛去，当然如果有这个论坛的话。我想防沉迷系统的工作人员看到这帖，一定也会备感欣慰。P


电影里，Travolta和Cage互换了脸；网游里，我们和……呃，某个人互换了身份证。相同的是，大家都是被动的

暗黑破坏神Ⅲ

预计发售日：
2009年9月

■广东 DBL

■暴雪的"神作"已经沉寂了一段时间，我们试图汇总半年多来逐步透露的消息，奉献给读者。

不管你是网游派还是单机族，游戏机饭还是电脑迷，RTS达人还是RPG爱好者，工作了的还是在上学的，仍抱着键盘手柄还是已经AFK了的，我说"暗黑破坏神"系列是不朽的经典，一定没有人的反对。就是这么一款ARPG的典范之作，成就了无数"泡菜"昙花一现的辉煌，也造就了一批诸如《神界》《地牢围攻》等品质不错、风格各异的克隆作品，但没有一款能超越《暗黑破坏神》在玩家心目中的地位。在苦苦等候了9年后，我们终于要迎来它的正式续作，想纳喊？喝一杯？还是装上二代重温一把？都可以，让我们把这篇《暗黑破坏神Ⅲ》（我知道光是看到这后面的一个"Ⅲ"你就激动不已了）的新消息看完再说吧……

职业

《暗黑破坏神Ⅲ》共有5个可选的职业。玩家这次可以选择职业的性别（但无法自定义人物的外貌特征），而且新作中还有职业任务的概念。官方最早只公布了野蛮人、巫医两个职业，后来又公开了巫师。人物的属性分别为力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、活力（Vitality）、意志（Willpower），在游戏中这些属性值影响着玩家人物的方方面面。在本作中这些属性值将不会由玩家自主分配，但会根据玩家所选人物的不同自动分配。这个消息是在去年的暴雪嘉年华上公布的，当时在玩家中引起了轩然大波。玩家认为这样一来就削弱了角色成长的多样性（同时更像《魔兽世界》了），而且无法像前作一样，只要属性够，女巫也能穿重甲，左盾右刀——虽然听起来不符合奇幻类游戏的传统，但到底是"暗黑"系列的一项特色啊。

在访谈中，暴雪的设计师曾流露出重起炉灶的信心，他们想过完全设计全新的职业，但最后还是怕玩家们在感情上无法接受。最后的职业设定算是个折中方案：某些职业的名字得以保留，但保留下来的也只有名字而已……我们来看看具体的职业设定：

野蛮人

野蛮人（Barbarian）一度被认为是头脑简单、嗜血成性的侵略者，但他们


9年后，重返Tristram


巫师的伤害绝对是毁灭性的


哪怕是物理攻击，也是相当的华丽

英文名：Diablo Ⅲ　本刊译名：暗黑破坏神Ⅲ　游戏类型：动作角色扮演
制作：Blizzard Entertainment　发行：Blizzard Entertainment　期待度：★★★★★

栏目编辑/大漠小虾/xiah@popsoft.com.cn 48


施放剧毒的虫群来腐蚀敌人的生命

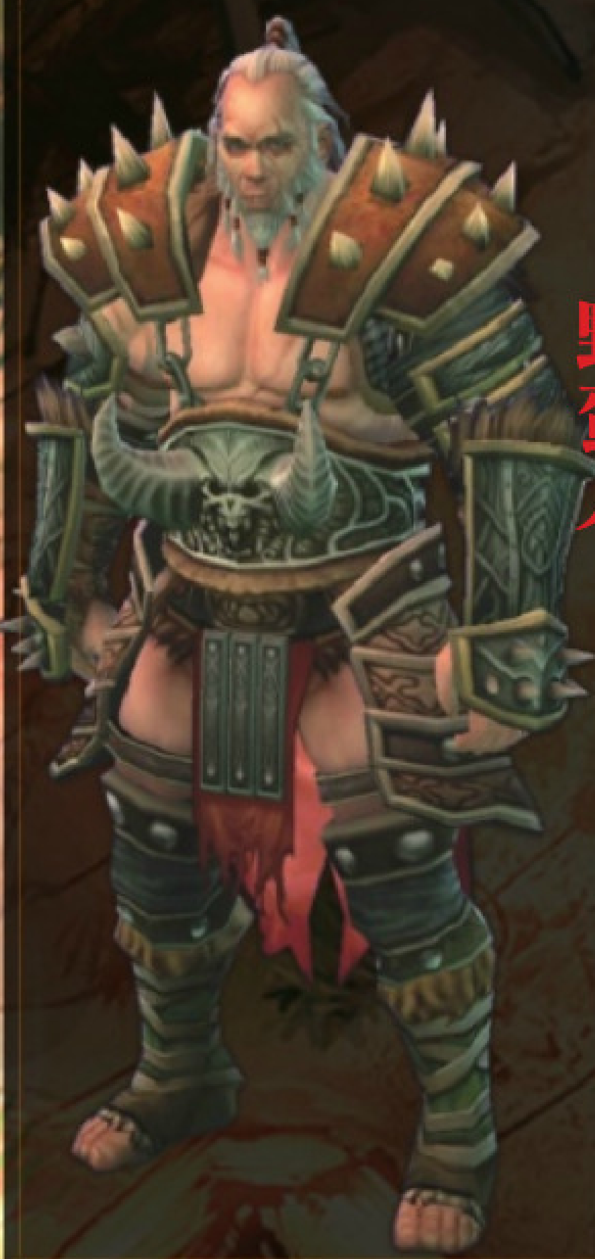

巫师的闪电术魔法，群攻的法宝


野蛮人一吼，怪物们一抖

因自身卓越的能力最终还是得到了世人的接受和认可。在战斗中，野蛮人是力量的代表，是兼具破坏力与防御力的肉盾型角色。在前作中，野蛮人相当受玩家喜爱，杀Baal的队伍中有了BB（玩家对野蛮人的爱称）就会安心许多。新作里的野蛮人仍旧所向披靡，面对如潮水般涌来的小怪，一个“地震波”技能就能将它们悉数击飞，死伤大半。所有野蛮人的最爱——旋风斩也得以保留，这个霸道的群攻技能所到之处寸草不生。野蛮人是靠武器吃饭的，现在玩家可以为武器附魔（又一个偷师《魔兽世界》的设定？），例如为武器附加冰和闪电的力量，不仅提升了伤害，还可以冰冻或眩晕敌人。

巫医

巫医（Witch Doctor）是一个全新的职业，来自丛林部族的他们擅长使用精神力量，不但可用古老的巫术魔法掌控疾病，还能召唤来自地狱的不死系生物加入战斗。多样化的攻击方式使巫医成为一个讲究操作与策略运用的技术型角色。例如，玩家可以施放剧毒的虫群来腐蚀敌人的生命，可以召唤宠物吸引火力，而对宠物施放虫群魔法还可让它们造成额外的疾病伤害。当宠物濒死时还可以让它们自爆，从而对周围的怪物造成毁灭性打击。作为疾病和火焰魔法的大师，巫师也很适合冲锋陷阵，火焰炸弹是一种慢速的远程攻击技能，施放后会摧毁爆炸范围内的一切生物。即使在最不利的情况下，巫医也可以利用心灵迷惑让敌人互相攻击，或是用恐惧使它们四处逃窜。在试玩关中我们还见到一个非常有趣的技能——僵尸墙，类似系列中著名的法术“火墙”，但巫医召唤出来的却是一整排僵尸！从地底爬出的不死生物狠狠地噬咬敌人，令他们防不胜防。


野蛮人


巫医


巫师

巫师

巫师（Wizard）是暴雪最近发布的一个新职业，人物的形象非常之“东方”。巫师拥有毁灭性的力量，但同时也是很脆弱的。她有一些相当有用的主动或被动魔法，能帮助你迅速解决战斗，但它们实在太有效了，以至于让你沉浸于杀戮的快感并希望能永无止尽，直到你的Mana（魔法值）因此而见了底。很多人都将巫师与2代中的女巫（Sorceress）作比较，这两个角色都可以迅速移动、快速施法，拥有范围伤害和远程投掷性魔法，尽可能避免混战，并且在早期时同样地缺乏Mana。在试玩视频中，我们看到巫师的几种初级魔法效果。魔法飞弹是奥术天赋的技能。当你使用这个技能时，一个紫色的光球将以很高的速度沿着一条直线穿过整个屏幕，而且它没有任何冷却时间，可以反复地使用。在低等级时，魔法飞弹只是一个投射性魔法。但等级高了之后，它会增加一些有趣的特点，天赋中有一些被动技能可以加强魔法飞弹，你在上面每投入1点就可以增加一个飞弹的数量或是8%的伤害。魔法飞弹的最后一个特点是它的伤害方式。奥术是的一个新的伤害类型，而它产生的暴击能够“沉默”怪物4秒。

其他魔法还包括群体伤害的闪电术、物理伤害的幽灵刀刃、能吸收物理伤害的石肤术和传统的闪现术（也就是我们通常说的“瞬移”）。从视频看来，巫师是个相当华丽且“暴力”的职业，有些魔法效果甚至令人瞠目结舌，难道有人打趣地说：“暴雪的设计师都是法师。”

战斗

虽然《暗黑破坏神 II》有3种难度可供玩家选择，尤其是地狱级（Hell）


作为疾病和火焰魔法的大师，巫师也很适合冲锋陷阵


一些非攻击性的防御技能也可以附加伤害

难度怪物的血量和攻击强度都是大幅增加，但游戏的战斗还是缺乏挑战甚至有些单调——玩家的移动速度比怪物快得多，可以轻而易举地逃离战斗，哪怕是被怪物围攻也可以用吃药瓶的方式来化解，实在不行我们还有万能的回城卷轴，轻轻一点即可立即传送回城。暴雪希望3代的战斗更有深度一些，所以我们在3代里看到了如下改变：取消了药瓶的设计，玩家在打死怪物后有一定几率获得恢复球；玩家的移动也做了相应的调整，无法再靠一双脚来逃离战斗，而需要借助职业的技能，比如以冰霜新星来冻住敌人等。同时，暴雪一再强调，这是增加战斗的“深度”，而不是“复杂度”——毕竟暴雪游戏的一贯风格，就是界面干净简洁，尽可能减少不必要的按键和图标，大部分操作都可以通过鼠标来完成。

值得庆幸的是，3代里并没有“全免疫”的怪物，比如冰免的同时火免、或者物免等，3代的怪物只可能有一种特定免疫，而玩家角色的攻击类型也不再单一化。比如，前面提到的巫师也拥有物理型伤害法术，而某些非攻击性技能也可以附加伤害，这样一来将不会产生某种职业在遇上某种怪物时束手无策的局面。但这并不意味着战斗因此简单了，多样的魔法、角色的特征和一定的限制反而提升了战斗的策略性，像从前


武器可以附魔，添加魔法伤害哦


野蛮人设计台词：“虽然我们穿得少，但我们的装备属性好！”


魔法飞弹，效率高耗魔少的瞬发法术


巫师也有物理型攻击法术

那样一支冰球从头喷到尾是不可能的。

物品

其实，这才是大家最关心的部分吧……这里的“物品”说通俗点就是“装备”。想想那些在战网刷“风之力”的日子吧！史诗级装备永远是“暗黑”玩家一致的追求。游戏中的各个场景都有一些名字为金色的稀有怪物，杀死他们会获得精良装备。在稀有怪物或者Boss进入视野前，在屏幕上方会出现一个有怪物名称的窗口以及被分成几格的怪物血条。同时这个窗口还会显示怪物的特殊属性（比如一个头目的名字下面标注着：偷取生命，冰冷强化，特别快速）。

新作仍有MF值（寻找魔法物品的几率）的概念，当MF值到40%左右时，即可看到魔法物品的掉落几率明显增加。掉落的物品为玩家所选的职业量身打造，比如提供职业属性奖励、增加法术或物品伤害甚至是增加经验值获取，在游戏中也很难找到相同的两件装备。职业套装的名称也会根据原职业风格化，比如野蛮人的套装将会有“愤怒”的前缀。

宝石镶嵌系统被保留了下来，不同的是，魔法装备甚至是史诗装备也拥有可镶嵌宝石的孔，而不像前作里只有白色或灰色物品可以镶嵌。而符文之语系统将被取消，理由是暴雪同样觉得它“太简单了”，3代里将会以一个全新的系统取而代之，但具体情况到目前为止仍是“保密中”……

至于物品的分配方式，不再是前作中那样打死了怪物后装备落了一地，所有人都可以去捡（或者说“抢”），但同时也和《魔兽世界》的装备或拾取绑定系统区别开来。在组队战斗时，玩家

只能看到自己能拾取的物品，别的玩家能拾取的物品是看不到的。且所有物品都是随机掉落，所以只要你玩就有极小概率收获罕有之物，这最终会导致游戏物品自由流通。而不像《魔兽世界》一样，想获得某件极品装备就只能组上一个团队反反复复地刷来刷去。

组队

《暗黑破坏神III》仍是一款以包含单人与多人游戏模式的ARPG，而绝不像之前某些人猜测的那样将是一款MMORPG，玩家也完全可以像前作一样凭一己之力通关。游戏将支持最多4名玩家联机作战，而不是前作的8人，这是暴雪认为最理想的组队人数。鉴于前作中泛滥的外挂和复制程序，3代将会使用新的反外挂软件，就像《魔兽世界》中的Warden系统一样，同时还将使用一些第三方软件防止游戏作弊情况的发生。但对于游戏光盘本身的防拷措施，暴雪却比较淡漠，《暗黑破坏神III》不会采用什么特别的防拷技术，他们认为战网就是最好的对抗盗版的工具（看来暴雪的确对游戏本身和战网很有信心）。

世界

《暗黑破坏神III》的世界广袤无垠，包括风情各异的各种室外区域，当然也少不了传统的地下城。试玩关中的前半段关卡“被遗忘的墓穴”（Forgotten Tombs），就是一个充满死亡气息的典型地下城迷宫。与前作的城下城不同的是，这次的迷宫被赋予了空间的概念。地下城中的各个平台以石桥相连，玩家脚下即是万丈深渊，各种不死生物源源不断地从深渊底下爬上来，颇有些被诅咒的感觉。玩家在地下城中遭遇了各种各样的敌人，如能召唤恶魔的巫师、装备了盾牌的骷髅兵以及一个长得像《魔兽世界》中的憎恶的小Boss。有的敌人也拥有“爆尸”的特技，需要特别小心。


地下城阴森十足，但少了那么一点哥特风

就如前两作一样，游戏中的地下城都会随机生成，使玩家的每一次冒险都充满了未知。室外场景的随机地形变化会稍小一些，但仍会有大量的随机事件和怪物。这是因为制作组希望玩家对游戏中的场景有着更加直观的感受，就如同《魔兽世界》中的大陆和城镇一样，让你既有探索的乐趣又能在故地重游时产生一丝归属感。

有趣的是，每当玩家进入一个地下城，找到一个书架并且得到一本书籍后，在屏幕的右下角会出现一个语音提示窗口，点击会有3个选项：播放、停止、关闭。选择播放会有配音告诉你其中的故事。比如在Tristram大教堂中，Leoric王的日志会告诉你Diablo使他儿子Albrecht疯狂的故事。

游戏地图的显示方式也不再像前作那样占满了整个屏幕，挡住你的视野。小地图将会被锁定在右上角，但不像《魔兽世界》里那样有边框，通过方向键玩家可以移动小地图。在地图上NPC以黄色的小圆点标注，将鼠标移上去就能看到NPC的名字。同时小地图也能帮助玩家在视野范围外发现怪物，玩家能在小地图上提前看到它们。

New Tristram

玩家将在新作中探索一些能勾起你回忆的老场景，比如著名的Tristram。但此Tristram并非你在一代中见到的那个充斥着不死系生物的幽闭小镇，也不是二代中被付之一炬后的残破废墟。这是一座在数年后重建的新镇子，传说镇上的大教堂中藏匿着稀世珍宝，吸引了大量的冒险者前来寻觅，随之而来的还有贩卖货物的商人。久而久之，这里便成为了一个热闹的聚居地。但随着大教堂里的宝物被掠夺殆尽，镇上的人也越来越少，New Tristram渐渐衰落下去。如今，城镇里留下许多残破的空屋，只有一家旅馆看起来尚有人烟。


破败的New Tristram


空有虚名的Caldeum


当你拾取一个血球时，附近的队友将恢复一定生命值

Caldeum



Caldeum曾是Kehjistan帝国中最令人瞩目的城市，是整个世界的贸易中心。但是，即便人们把这座城市当成自己的家乡一般热爱，即使它的规模足可以与Viz-jun以及后来的Kurast相媲美，但它却从未被视作是帝国的核心。在法师公会战争爆发时，城市中的贸易活动并未受到丝毫波及。但就是这样一座繁华的城市，却被从Kurast逃来的大量贵族逐渐侵蚀。他们花钱招兵买马去实现自己的野心，严重扰乱了城市的秩序。如今的Caldeum已空有虚名，衰败的景象和内部的矛盾不是几页纸就能说清楚的了。

最后，游戏的发售时间暂定为今年9月，按照暴雪一贯的跳票传统（就这传统不好），明年春节前玩到都是大幸。同时，但按照暴雪一贯的大众配置传统（就这传统最好了），游戏的兼容性在满足较低配置方面做到了最大化，这意味着一长串显卡支持清单，不用再为升级的问题而苦恼。P

一个在地表大灾难发生前，携全部人类科技进入地下掩体的人类组织“梯队”，与在外星病毒和辐射影响下变异的人类、动物组成的“赛族”，开始了全面对抗

风暴来袭

预计发售日：
2009年4月

■江苏 坏老黑

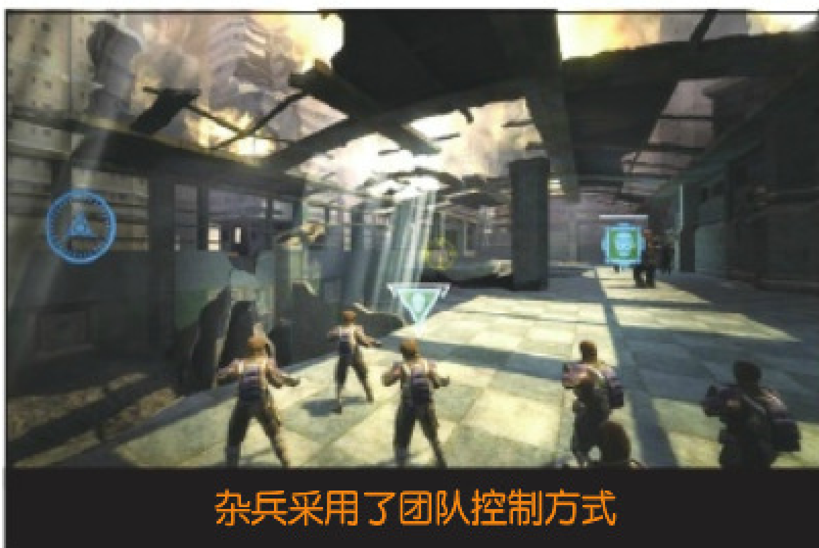
■Creative Assembly的另一个小组延续着一贯的表现手法，带着这款科幻题材的“全面战争”。

长久以来，斜45度俯视角，即俗称的“上帝视角”，一直都是RTS游戏的主流画面表现方式。当然，也有一些制作公司为了追求动态效果而使用电影化视角。早在1999年，Creative Assembly工作室就在他们的《幕府将军——全面战争》中开始了这种尝试，并引发了一场3D化RTS的风暴。今天，《全面战争》的最新作《帝国》已经如期发售，继续着互动战争诗史电影的神话。Creative Assembly的另一个小组，则延续这种动态镜头表现效果，为我们献上一款未来科幻题材的“全面战争”。

新颖的操控方式

此次战争的两个对立派系是“梯队”和“赛族”。这是一场机械对血肉、科技对野蛮之间的殊死搏杀。他们的目标只有一个，就是获得地表的统治权。

键盘和鼠标，是RTS最佳的操控方式，这也是游戏机平台鲜有出色RTS游戏的原因。《风暴来袭》是一款针对PC和两大主机推出的策略游戏，自然也要面临输入设备的劣势，尤其是游戏以单位作为画面中心，并没有战场全景，这给定位和移动带来了更大的困难。为此，CA为游戏设计了一套名为“快速选取”（Whip Select）的系统。当前显示的是目前选中单位的画面，而敌我双方的单位则以各种形状和不同颜色的图标，显示在画面的边缘，通过图标下方的数据，玩家可以知道他们距离自己有多远。朝己方单位与目前控制单位的相对位置方向推动手柄上的RS摇杆，就可以进入下一个单位的视角，如果两个单位的位置关系重叠，则会显示距离自己最近的一个。使用LS摇杆的滚动、横移，结合RB和LB键，玩家可以轻松实现团队选取、编队、强制攻击、坚守等操作。


杂兵采用了团队控制方式

游戏系统简析

与《末日之战》《冲突世界》等动态视角RTS不同，《风暴来袭》中依然有资源采集，但考虑到家用机的特点，在细节上进行了简化。玩家需要占领地图上的战略点来获取能量资源，这也是支付后备力量的货币。与《末日之战》不同，战略点之间相互联系，其资源的获取速度也会发生“联动”关系，最高效率的能量值获取方式，就是3个战略点之间能够形成一个三角形，而如果敌人切断了能量的供应（即占领了其中的一个关键战略点），就会切断能量的输送，造成己方资源获取速度的下降。

玩家的阵营中拥有英雄单位（通常是体积庞大的超级单位）、重点单位（提供火力支持）和普通单位（杂兵，以团队方式进行控制）。除了普通单位以外，在战场中扮演中流砥柱作用的单位都可以进行3次升级，但它们在某些情况下非常脆弱：游戏中并没有战争迷雾的设计，你所看到的就是该单位的视野。塞族的英雄单位“野蛮皇后”在被一群从一幢大楼屋顶上居高临下的步兵攻击时，会显得一筹莫展，此时你需要派遣杂兵进入建筑屋内部逐层清剿，直到占领制高点。P



英文名：Stormrise　本刊译名：风暴来袭　游戏类型：即时战略
制作：Creative Assembly　发行：SEGA　期待度：★★★★



英雄连——无畏传说

预计发售日：2009年4月

■北京 Jonsnow

■《英雄连》的最新资料片突出了在战术指挥系统上的革新。

2006年的《英雄连》可谓是二战题材RTS发展史上一个具有里程碑意义的作品，它跳出了《突袭》系列走真实性而轻视游戏性的制作路线。除了出色的图像与物理引擎以外，游戏系统也值得称道，如士气系统、利用版图扩张来获得资源的设计等。游戏的最新资料片《无畏传说》将在今年春季发售，除了保留了上述的优秀设计以外，游戏更是突出了在战术指挥系统的革新。

小组战术至上

《无畏传说》虽是《英雄连》的资料片，但它并不需要在原作基础之上运行，单人战役的制作风格也出现了一些改变。熟悉《英雄连》的玩家都知道，这是一个无需建造基地和生产单位的游戏。在《无畏传说》中，提供支援的战略点全部被取消，小队操控系统得到了进一步的优化，这一切都将玩家的注意力彻底放在手下小队的每一个单位身上，没有太多的支援，没有具有超能力的单位，只有能够发挥每一个作战单位最大效能的战术。现在，玩家获得“军需点”的方式是杀死敌人步兵和击毁敌人坦克。小队的子弹和战车的炮弹、油料，也要依靠在战场上进行补充，这在德军战役中将更为明显。玩家救治伤员、维修车辆都需要使用“军需点”这种硬通货。

另一个改动较大的地方就是坦克的射击方式，玩家可以使用“定向火力控制”系统，像玩一个射击游戏那样，使用键盘上的W、A、S、D键来控制坦克的运行，用鼠标来控制炮塔的转动，针对特定目标或是敌人坦克的特定部位进行攻击。步兵也有类似的系统，玩家可以为机枪手设定好火力压制的扇形区域，让他们自动压制某一区域的敌人。

坦克的作战效能除了本身的数据以外，也与乘员有着很大关系。《无畏传说》为坦克乘员加入了不少新的技能，装弹手随着经验值的累计可获得速射技能，让坦克在同一时间内拥有更高的发射速率；车手的高级驾驶特技可让坦克的转向更为灵活，在先敌开火就意味着胜利的坦克战之中，这项技能的重要性不言而喻。车长可以在炮塔顶端操作机枪，可以发射烟雾弹召唤远程炮兵的火力覆盖。

体验：游戏演示片段

目前游戏已经推出了德军战役“虎王精英”前3个关卡的演示片段，玩家控制一支装甲小队，在诺曼底登陆后对盟军大部队进行骚扰。游戏一开始，玩家将率领由一辆虎式坦克和一个步兵班组成的小队，摧毁盟军的坦克和反坦克炮，最后攻占目标村庄，在本关的最后，根据“剧情需要”，玩家失去了坦克和步兵班，但4名坦克乘员还是幸存了下来。


街垒在坦克面前不堪一击

在接下来的第二关中，玩家需要控制4名乘员，从遍布盟军士兵的地区迂回到本方的安全区域，这里引入了潜入战的玩法，熟悉原作的玩家应该对这种任务并不陌生。所幸乘员可以使用盟军遗留下来的各种武器，并且还能通过无线电召唤本方的榴弹炮给予一定的火力支援。

在游戏的最后一关，4名乘员再度获得了一辆虎式坦克，你的任务是协同其他德军战车发动总攻。玩家并无法直接控制友军车辆，但如果你不对整个战局进行干预，那么很快德军的装甲力量就会一辆接着一辆冒烟、起火、爆炸。玩家需要驾驶坦克横冲直撞，并使用新加入的定向火力控制，将盟军的火力点一个个拔掉。P

英文名：Company of Heroes：Tales of Valor　本刊译名：英雄连——无畏传说
游戏类型：即时战略　制作：Relic　发行：THQ　期待度：★★★★

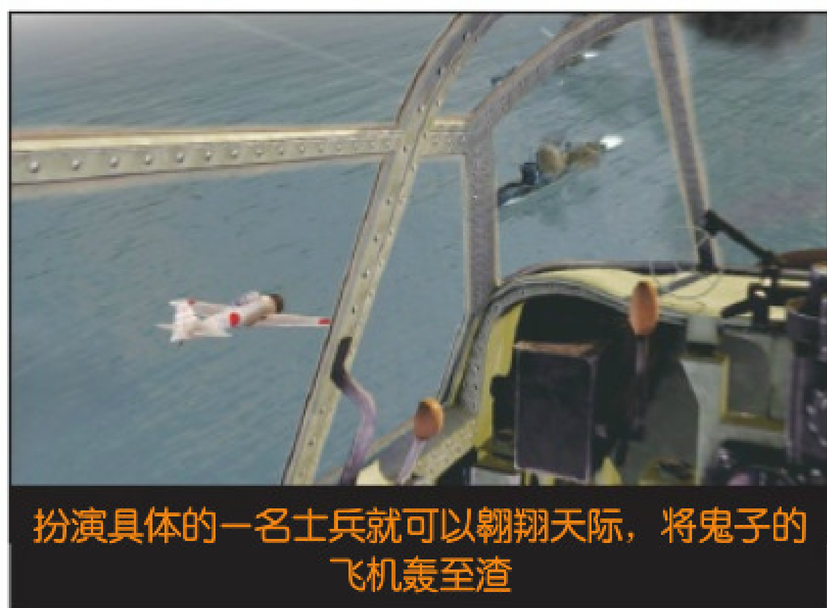

再次全景式体验海空对决：零式战斗机的防御力很低，但机动性一直都是美空军最为忌惮的地方

战斗位置——血战太平洋

预计发售日：2009年4月

■江苏 防弹手柄

■《战争位置——血战太平洋》将延续即时战略加射击的混合类型游戏理念，让你亲手将日寇轰上天。


扮演具体的一名士兵就可以翱翔天际，将鬼子的飞机轰至渣

2007年由Midway推出的《战斗位置——中途岛》，为我们带来了一款将策略和射击这两种听上去风马牛不相及的游戏类型混合在一起的作品。玩家既可以以舰队司令官的身份进行RTS式的策略部署，也可以“跳入”战机机舱、水面舰艇的炮塔，在碧海蓝天之中同日本海军决一死战，体验英雄主义的豪情。即将推出的《战争位置——血战太平洋》，将玩家再次带入到太平洋战场，游戏依然采用的是射击与策略混合的玩法。

战役不拘泥于史实

尽管这是一款二战题材游戏，但《血战太平洋》的任务设计中有大量的虚构战役，如围绕今天巴布亚新几内亚首都莫尔兹比港的争夺战。在历史上，莫尔兹比港是太平洋上美军的通讯中续基地，并且是澳大利亚抵抗日本海军的最后一道防线，它也成为了日军计划攻击的主目标。由于在珊瑚海海战中的惨重损失，日军放弃了进攻莫尔兹比港的计划，转而将海空军主力投向中途岛。而在《血战太平洋》中，对莫尔兹比港的争夺，将成为游戏战役流程的一个重要组成部分。太平洋战争惨烈的岛屿争夺战，将作为《血战太平洋》一个新增的游戏方式。

体验：关卡任务演示

目前游戏已经推出了一个名为“无畏战舰”（Dreadnaught）的演示关卡，地图由一个位于中央的大岛屿同分布在四周的12个小岛屿组成。“岛屿争夺战”的新增玩法在这场战斗中得到了体现，想要获取胜利，玩家需要将部队分散成数个作战集群，对敌人部署有重要基地的岛屿进行攻击并占领，以瘫痪敌人的作战能力。占领基地后，玩家就会持续获得奖励点数，在占领中央岛屿后，就可以利用奖励点来建造包括战列舰在内的大型舰只。


对空火力足以摧毁日军飞机


驱逐舰炮击毫无防卫能力的运兵船


日军舰只占据了数量优势

英文名：Battlestations: Pacific　本刊译名：战斗位置——血战太平洋　游戏类型：即时战略/射击
制作：Midway　发行：Eidos Interactive　期待度：★★★


游戏的主角仍旧是大名鼎鼎的歇洛克·福尔摩斯和约翰·华生，而开膛手的杰克的故事会编出什么新意呢？

福尔摩斯大战开膛手杰克

预计发售日：2009年12月

■湖北 MorganaBlackstaff

■同1992年《福尔摩斯失落的文件》一样，Frogwares把目标再次瞄准了这桩世纪悬案。

从1986最早的福尔摩斯游戏Another Bow到EA于1992年发行《福尔摩斯失落的文件》（The Lost Files of Sherlock Holmes），再到去年的《福尔摩斯大战亚森罗宾》，歇洛克·福尔摩斯这个小说形象已经数十次被搬上冒险游戏舞台。这个形象也由于各不相同的游戏风格，随着人们对他的理解和想象的深入而不断变化着。

知名冒险游戏制作公司Frogwares从2002年开始，一直致力于福尔摩斯冒险游戏的开发，把断层近6年的福尔摩斯游戏形象重新拾起。至今已有4部系列游戏问世，分别是《福尔摩斯——木乃伊之谜》《福尔摩斯——银耳环》《福尔摩斯——觉醒》以及《福尔摩斯大战亚森罗宾》。如今，Frogwares的系列已经开发到第五部，玩家将再次有机会扮演这位柯南道尔爵士笔下的人物，成为维多利亚时代无可替代的伟大私人侦探。

重塑开膛手杰克

阴暗的小巷、诡异的迷雾、无尽的贫穷和堕落，加上满街的酒鬼、乞丐还有妓女，这一切所衬托出的19世纪末期伦敦的景象，将把你重温史上最残忍的连环杀人犯之一：开膛手杰克的世界。


就像CSI游戏一样，往往需要通过验尸才能发现蛛丝马迹

1888年，在伦敦东郊的白教堂区（著名的贫民区）发生了恐怖的连环杀人案。数具被残忍杀害后开膛破肚的女尸相继被发现，死者被证实全部都是妓女。警方在杀手所布下的迷魂阵中像是无头苍蝇，媒体把这个神出鬼没的杀手称作“开膛手杰克”，警方只好请求福尔摩斯出面调查此案。其实，1992年的《福尔摩斯失落的文件》整个故事的灵感就源于开膛手杰克。只是在那款游戏中，警察固执地以为杰克是凶手，实际上真凶另有其人，而这一次，福尔摩斯恐怕真的要面对杰克本人了。

新作将以全两种不同的3D视角呈现在玩家眼前：经典的鼠标点击式操作的第三人称视角，喜爱这种经典模式的AVG玩家将体验到《银耳环》那样的亲切操作。另外可以选择第一人称视角，这更为渲染身临其境的感觉，玩家可以随意切换以得到适合自己的更佳的游戏体验。

犯罪现场重现

新作最值得注意的地方是，它引入了一个Frogwares新开发的“犯罪现场重现”系统（可能是向福尔摩斯常用的“演绎法”致敬吧），玩家可利用该系统在犯罪现场对福尔摩斯的推理和猜测进行验证，从而嗅到连环杀手的踪迹，这个新系统对AVG爱好者来说确实新颖而诱人。

从Frogwares刚刚公布的预告视频来看，本作将成为福尔摩斯游戏系列里最阴森恐怖的一代。画面的3D引擎看起来有些落后，人物动作略显僵硬，但黑暗而诡异的气氛足以吸引所有对这个世纪悬案感兴趣的玩家。P



英文名：Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper　**本刊译名：**福尔摩斯大战开膛手杰克
游戏类型：冒险　**制作：**Focus Home Interactive　**发行：**Frogwares　**期待度：**★★★☆



从背后偷袭敌人，是主要的攻击方式。由于技术上的缺陷，这款游戏的动作部分并不被看好

温柔杀手

预计发售日：2009年4月

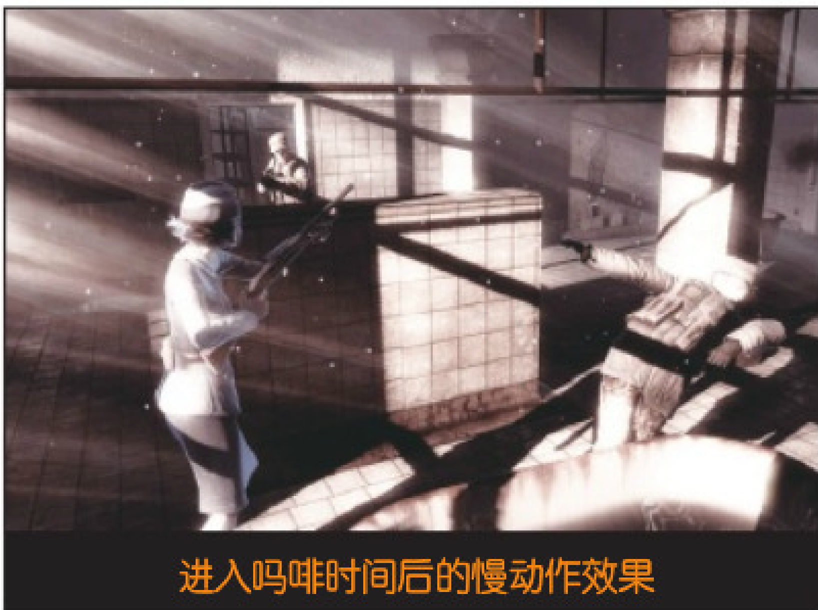
■江苏 防弹手柄

■伴随二战传奇女间谍的传奇经历，我们将体验一款女版《细胞分裂》。

原本定于2008年末发售的二战题材间谍游戏《温柔杀手》目前定于今年4月正式推出，在这款游戏的宣传阶段，我们看到了大量新颖的卖点，如以法籍英国特工Violet Szabo为原形的同名女主角Violet Summers、女性视角下的潜入式动作冒险体验等。游戏的具体品质如何，恐怕只有正式版才能揭开最终的答案。但通过游戏发售前公布的最新资料，我们仍可一窥女版《细胞分裂》的风貌。

一脉相承的潜入

《细胞分裂》利用光影进行潜入渗透的方式在游戏中得到继承，由于背景是二战，Violet没有Fisher的电子设备来提示全黑状态下主角的位置和身体姿势。但在完全隐蔽时，她的身体轮廓会覆上一道紫色的光圈。二战舞台没有光纤摄像头这样的高科技装备，Violet装备库中的消音武器也不多见，她的主要攻击方式就是利用黑暗作为掩护，用匕首从背后刺入敌人的要害部位——在正面的交锋中，她永远都不是纳粹士兵的对手。游戏中提供了二战FPS游戏中常见的武器，如鲁格手枪、MP40冲锋枪等，甚至还有MG42机枪。但枪声大作在一款潜入游戏中意味着什么，相信不用过多的解释。



进入吗啡时间后的慢动作效果

在早先的截图中，我们看到Violet身穿德军女兵制服的身影，最新资料表明游戏中的确有换装功能。目前已知的有一套晚礼服，身穿它Violet可以以军官情人的身份在德军总部的公共区域自由出入，但无法掩护她在军事禁区内活动；另一套党卫军女军官的制服非常强大，足以让她在军营活动不受任何阻拦，不知道游戏会不会存在《盟军敢死队》中的盖世太保，会识破她的伪装。

在强制战斗开始后，Violet可以开启“吗啡时间”，这是一个类似子弹时间的慢动作表现效果，在放缓的时间内能够尽可能多地攻击敌人。想要进入这种模式，就需要在场景中搜集吗啡。开发者称，之所以将吗啡作为道具，是因为Violet本人此时正躺在一家纳粹医院里，她已不省人事，游戏的全部流程，都是她弥留之际脑中记忆的回放。

试玩体验

根据国外网站的试玩报告，游戏在技术上存在不小的缺陷。首先，无论敌兵还是主角，都没有采用动作捕捉技术，人物无论是移动还是战斗时的动作都非常生硬，至于女间谍Violet的柔美，就更是无从谈起了。敌人的AI也非常低劣，其巡逻路线完全依照脚本限定的固定路线，视野也只有20米左右，即便Violet的伪装度为0，只要在他们的视野范围外就没有被发现的危险。



以动作游戏的眼光去玩《寂静岭》系列，显然不会有任何的乐趣可言。目前我们还不知道《温柔杀手》的重点是动作体验，还是超现实要素，为我们带来一个用剧情与叙事手法来打动玩家的作品。希望我们即将玩到的游戏风格属于后者，因为可以肯定，它不太可能是款合格的动作游戏。P

英文名：Velvet Assassin　**本刊译名：**温柔杀手　**游戏类型：**动作　**制作：**Replay Studios
发行：ML Enterprises　**期待度：**★★★☆


夜枭第二代闪亮登场，这是个纯力量型角色，电影版中由Patrick Wilson饰演

守望者——终结将至

预计发售日：
2009年4月
■重庆 五月

■艾伦·摩尔的名作《守望者》推出了游戏版，它和电影的剧情有所不同。

著名作家和漫画家艾伦·摩尔（Alan Moore）的漫画小说《守望者》继今年初被宣布改编成电影后，它的游戏版《守望者——终结将至》也随之而来。艾伦·摩尔笔下的许多作品均被誉为经典，其中国人熟知的《V字仇杀队》《天降奇兵》等都改编自他作品的电影。

电影的前传

《终结将至》是电影的前传，其故事设定在电影之前的10年，也是在基恩法案通过并禁止超级英雄的早几年。目前官方仅仅公布了《终结将至》的故事设定在1972年“犯罪克星”的年代，其他细节一无所知。游戏的开始起因于一场暴乱，罗夏（Rorschach）和夜莺（Nite Owl Ⅱ）潜入监狱中，在那里他们见到了黑帮的二当家——这个之前在漫画版中被二人击败的人又出现了。在原作漫画中，这名角色只是出现在两人极为简短的回忆里，那么他在游戏中以如此吃重的戏份登场，是否有什么阴谋呢？显然开发小组有意让玩家在游戏中获得答案。

《终结将至》作为漫画和电影的改编作品，力图保持和原作的一致性，例如游戏中的剧情动画就采用了连环漫画的形式，许多画面元素都带有很强的漫画感觉，表现方式也非常的“2D”。游戏启用了漫画版的编辑编写剧本，还请来原作的画师作为顾问，力求原汁原味。


蒙面客罗夏，英雄中最具暴力倾向的角色

特别的发售方式

《终结将至》是一部结合动作与冒险元素的游戏，共有6个章节，游戏采用逐章推出的形式发售，即通过付费下载的方式先发售第一章，其余章节以下载方式提供。游戏除了单人玩之外也可双人合作，但在第一章里，玩家可使用的角色只有罗夏和夜枭第二代。这两位角色分别具有不同的能力，罗夏敏捷但力量稍差，常用的武器是铁棍和椅子等；夜枭行动力稍弱但力量很强，同时还可借助高科技道具，如“尖啸炸弹”等。在闯关途中，玩家必须灵活利用两个角色的能力，取长补短才能解决困难。此外，夜枭的飞行器“阿基米德”也会在游戏中登场，但玩家能否亲自驾驶它还有待证实。

《终结将至》首发的第一章提供6～8小时的游戏时间，预计第二章将加入更多熟悉的角色和场景。

英文名：Watchmen：The End is Nigh **本刊译名：**守望者——终结将至 **游戏类型：**动作
制作：Deadline Games **发行：**Warner Bros. Interactive Entertainment **期待度：**★★★☆

艾伦·摩尔大神

艾伦·摩尔是一位才华出众的人，涉猎的范围有漫画、小说、诗歌、音乐和魔术，他的漫画最为大众喜欢。其作品有相当的思想深度，故事情节复杂而巧妙，同时以充满暴力和性场景为特色，可以说是不折不扣的成年人看的漫画。《守望者》是他的代表作，这次借着电影的东风即将推出游戏版，欧美不少玩家和漫画迷都相当关注。




新作中角色建模和人物动作更加精致——作为最多只有4个人上场的游戏，这确实非常重要

VR网球2009

预计发售日：2009年5月

■重庆 五月

■《VR网球2009》在改善游戏性的同时，没有忘记提供更多让你乐此不疲的小游戏。

SEGA的DC虽然命运不济，但也出了不少让玩家们津津乐道的游戏，《VR网球》系列就是其中之一。作为一款耐玩的运动游戏，2007年的《VR网球3》也获得了广泛的赞誉。时隔两年，SEGA终于在2月份公布了《VR网球》系列的新作——《VR网球2009》，新作将收录许多大牌的网球明星，莎拉波娃和费德勒都将以真实面目示人。

新特性和新授权

在《VR网球2009》中，玩家可以自创角色，并参加全新的世界巡回赛。本作中另一大进步就是加入了联网功能，玩家的成绩将加入全新的在线排名系统，还可通过网络向排行榜上其他玩家挑战。

新作在不少细节之处做了创新和完善，例如加入了有趣的"绊倒"系统，玩家在比赛中如不小心可是真的会摔倒，搞不好还会受伤！根据SEGA的说法，这是为了"给赛事加入新的变数"。动作方面，发球、近网球等处理都将有进一步改进。比赛模式方面，除了传统的单人、双人、混双外，还加入了正式的戴维斯杯赛事。


美少女的脸部十分生动

前作中人物建模和着装不够精细和个性化的问题也会改善。玩家创建人物时会有更多的选项可以调整。游戏中的网球商店也装修一新，商店中可以购买的物品将多达800余个。新作还提供了新的小游戏供玩家休闲，SEGA对此没有多做介绍，只是简单提醒一句："小心鳄鱼、水果炸弹还有海盗！"看来即使在网球游戏里，玩家们也得牢记这句忠告。

Wii版的传闻

在本文截稿前，已经有消息称《VR网球2009》的Wii版将十分特别，那就是新版动作控制器。据报道，《VR网球2009》将使用即将推出的改进版动作控制器，这将给玩家带来更精准的游戏体验。如果消息准确，那么《VR网球2009》将成为Wii上首个支持Wii MotionPlus的第三方游戏。新版动作控制器还将应用在同期推出的Wii Sports Resort上。

SEGA已经发布了第一段《VR网球2009》预告片，其中主打的是明星牌。镜头在现实和游戏中的网球明星之间切换，看得出游戏CG中的人物建模相当精细。这一点，看看给了大特写的纳达尔和莎拉波娃就能一目了然了。P

英文名：Virtua Tennis 2009　本刊译名：VR网球2009　游戏类型：体育　制作：SEGA
发行：SEGA　期待度：★★★★☆


全新的世界巡回赛模式，在比赛之外还可欣赏到各地的景色


纳达尔的球拍细节



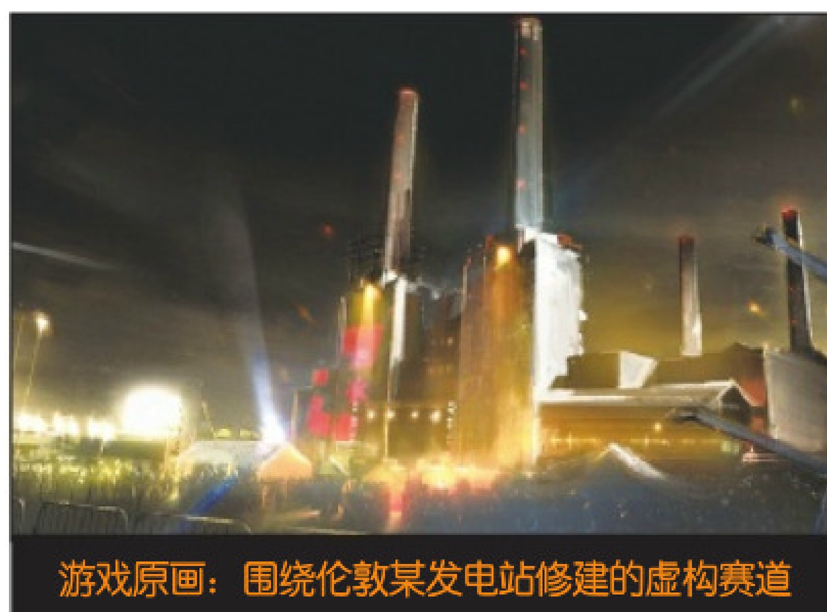
《尘埃2》的物理引擎尤其注重模拟雨天泥土被雨水冲刷、被轮胎碾压后的变化，整个赛道在不良天气条件下的动态性和不确定性也更为显著，玩家不可能依靠“磨”出一条固定的最佳行驶路线就可以无敌于天下

科林·麦克雷——尘埃2

预计发售日：2009年9月

■江苏 坏老黑

■除了加强真实性之外，《尘埃2》还将加入模拟车手职业生涯的全新模式。


游戏原画：围绕伦敦某发电站修建的虚构赛道

《尘埃》是Codemasters为《科林·麦克雷拉力》品牌进行的拓展，这款游戏在北美以外地区被冠以《科林·麦克雷——尘埃》的标题，以纪念2007年在直升机事故中不幸遇难的这位苏格兰飞人。华丽的画面、多样化的事件和堪称完美的物理损坏模型，都是这款游戏获得市场认同的原因。在前作的基础上，Codemaster的《尘埃2》，将继续延续这款传奇作品的辉煌。

更自由的职业体验

在早先的宣传阶段，制作组宣称《尘埃2》中会模拟真实车手的职业生涯，包括Travis Pastrana和Ken Block的成名之路。作为“科林·麦克雷”向一个全新品牌的过渡产品，游戏也将收录这位传奇车手的晚期职业生涯。最新信息显示，这款驾驶模拟游戏从《完美机车》这类追求爽快感的竞速游戏身上吸收了不少设计，如玩家可以自己创建任务，决定自己在虚拟世界中“替身”的外貌和技术风格，通过一个个事件的考验，挑战各路赛车好手，最终成为新一代拉力之王。

新的比赛模式

《尘埃2》毕竟是一款真实系的赛车模拟游戏，要打动玩家，肯定不能靠诸如“自建角色”这样的噱头。为此，制作组为新作加入了不少新的比赛模式，其中的重点就是场地赛事件。目前在演示视频中已经出现的虚拟赛车场里，有一个围绕伦敦地标性建筑——巴特西发电厂修建的环型无名赛道，以及一个名为“国王决斗”的洛杉矶赛车场，大有将“同门”的Race Driver: Grid的饭碗一并抢走的趋势。与Grid以赛车场为舞台的驾驶模拟游戏相比，同样使用Ego引擎的《尘埃2》，其赛车场中观众的数量将从前者的4万人提升到12万人的规模。在拉力赛中，前作的重点是欧洲著名赛事。而在本作中，游戏还会收录为数众多的亚洲和东欧赛道，涵盖了中国、克罗地亚和马来西亚。

目前游戏尚未公布任何截图，我们看到的都是CG图片，这和当初《尘埃》的宣传手段类似，不过《尘埃》的正式版画面并未让玩家失望。从目前的演示片段来看，《尘埃2》画面上的进步十分有限，但在配色上更加华丽。

英文名：Colin McRae: DiRT 2　本刊译名：科林·麦克雷——尘埃2　游戏类型：竞速
制作：Codemasters　发行：Codemasters　期待度：★★★★


《尘埃2》的画面也许真的能向这种素质看齐


属于赛车手的空间，这是否会是自创任务涉及到的场景之一？


这款游戏最狠一点，就是让主角具有了把敌人化成灰的能力，有时那些灰还能重新变成人

奇异旅行

预计发售日：2009年

■北京 奥杰

■在相差60年的两个时空里穿梭来去，用“时间控制器”把敌人化成灰，听起来都是很带劲的事。

和当年我们见到“Half-Life”一样，“Singularity”这个单词听起来也稀松平常，但它们的共同之处在于，游戏的制作者都选取了一个科技文献上常用的名词作为游戏名。Singularity的一个解释是“奇异性”，联系到科学研究，它隐含了不稳定、非线性等理解在内。而游戏开发者正是取此一层意思：旅程如何“奇异”？不是外太空，不是蛮荒之地，也不是海底世界，而是时间穿梭！或许你立刻想到《时空飞梭》（TimeShift），还有《波斯王子》（Prince of Persia），这些游戏中的时空改变已经算不上新鲜，但还有一些醉心于“相对论”的家伙试图让我们再次感受“子弹时间”，而且是彻底的、纯粹的“子弹时间”。不同的是，这一次我们无法控制时间，而是时间控制我们。手中大作等身的Raven Software自然清楚，传统的时间扭曲已不足以吸引玩家的眼球，因此他们要让玩家成为时间的“牺牲者”……

尘封的秘密

2010年，美国空军飞行员Nate Renko奉命前往一个神秘小岛调查异常状况。这个小岛曾归前苏联掌控，在俄罗斯海岸线之外的某些地方，Nate Renko收集到一些奇怪的信息，剥丝抽茧，发现在这里工业化的土地废墟上，前苏联曾经于20世纪50年代的冷战时期，进行了秘密核聚变试验。然而，试验发生意外，巨大的爆炸摧毁了整个地区，无人幸免。前苏联政府封锁了消息，想让失败的消息尘封于时间长河中，但是没有料到应用于试验中的一种元素Element 99（原型为元素周期表中的锿）却在几十年之后暴露出线索。Element 99不仅能让有机生命体变异，还能让无机物体脱离线性时间轨道，从而让Nate Renko有机会利用时间能量来恢复前苏联人销毁的历史证据，让核试验的真相大白于天下。

时光可以作为武器

由于Element 99的影响，神秘小岛让时间波浪在1950年和2010之间反复振动。正如本文开头所讲，Nate Renko无法控制时间，相反只能受控于时间，他无法影响大事件的发展进程。尽管如此，游戏并不乏改变物质个体的乐趣。游戏中，他可以将“时间控制器”（Time Manipulation Device，TMD）作为武器。这块“魔力手表”类似于《半条命》中的“重力枪”，但使用方式更为创新。比如，在2010年，Nate面对一块破旧的控制面板，只要用TMD瞄准它，就可以将控制面板带回1950年，恢复全新的状态；或者在1950年，Nate被一个腿脚敏捷的士兵追击，没关系，只


60年前使用中的苏军基地


60年后同一地点的破败景象

英文名：Singularity 本刊译名：奇异旅行 游戏类型：射击 制作：Raven Software
发行：Activision 期待度：★★★★


一个最早出现在演示视频中的码头场景，雨滴和枪械上的反光显示了极佳的画面效果


飞机钻进了时空漩涡

要用TMD对准它，这家伙两秒钟之内立即衰老60岁，更狠的是，他并非变成个蹒跚的老头儿，而是瞬间化为一堆白发枯骨，灰飞烟灭。

在战斗过程中，TMD还有更广泛的用处。面对使用防暴盾牌的敌人，如果使用普通武器对付他们或耗费手雷并不划算，如果瞄准敌人暴露出来的身体部分也很有难度，但是使用TMD就能利用重力枪的特点，将敌人的盾牌抢过来，然后作为武器朝敌人投射回去，或者直接让金属盾牌老化几十年，一颗子弹将其打碎。当大批敌人疯狂追击时，穿过一座石桥，随即返身用TMD让石桥风蚀几十年而坍塌，也能轻而易举地干掉身后的敌人。这是游戏的精华所在，尽管Nate必须杀死大批的敌人，但是可以选择各种不同的方式，或直接对抗，或连跑带打，而最高境界则是纵横时空。

时光可以作为装备

与大多数射击游戏不同，《奇异旅行》中没有同伴，没有后援，也没有通过无线电通讯经常回响于耳边的唠叨。Raven Software想要表现出一种孤独与隔绝的情绪，灰色的天空、多雨的时节、废弃的空间，都会让人感到一种无助感。而且，两个时代将不停交叉，这会儿还在2010年，四周空旷无人，身陷直升飞机的追捕之中；过会儿又被传送到上个世纪50年代，成群的武装士兵蜂拥着冲过来，要将你置于死地。幸好，主角手中不仅有TMD，还有其他一些小玩意儿，能够让他在时空穿梭之间多一分安全。比如死亡之锁（Deadlock），这是一个时间手雷，既可以用来冻结敌人的行动，也可以在自己周围产生一个力场护盾，让子弹无法穿透。此外，你还可以使用放大器加强TMD的效果。通常，受能量限制，Nate只能用TMD改变诸如圆桶、铁锁或是个人的形态，但放大器的加强效果则可以让TMD将沉没的巨轮残骸恢复如初。只不过，放大器不是随时可以使用，必须在特定的事件中方可。比如，在某个关卡中，Nate需要到一艘巨轮残骸中搜寻线索，但是残骸已经锈成铁疙瘩了，无法进入。于是，他用TMD加上放大器的效果，将巨轮残骸恢复原状。可是，时间似乎不喜欢巨大的反常物，很快，巨轮又逐渐变回残骸形态。由于Nate不允许再次使用放大器，因此他不得不在找到相关线索之后，快速逃生，在不断爆裂的铁管之间和不断坍塌的通道之中，与时间赛跑，找到脱逃的出口。

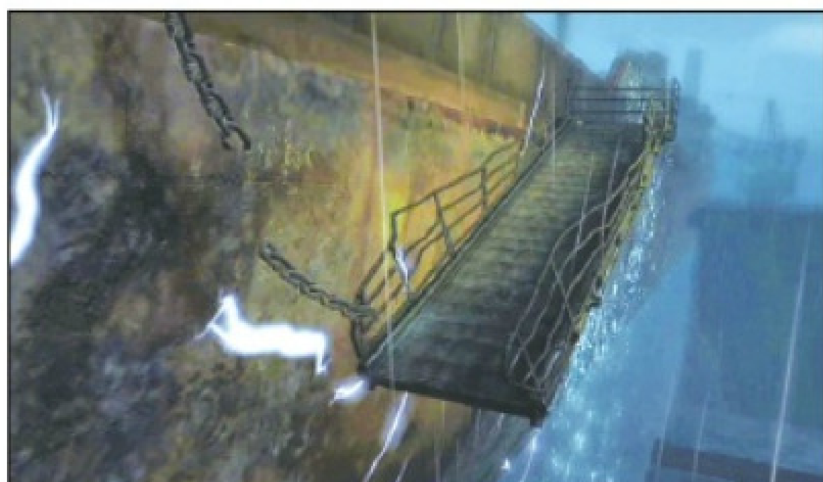
时空原本无法控制

在游戏中，Element 99是让时空振荡的主要因素。Nate可以使用TMD发出扫描信号以搜寻Element 99的位置，从而获取相应的行动线索。不过，时空不停地颠倒往复还是让人经常搞不清楚时间的脉络。比如，Timegatory是一个巨大的怪物，它就像科学怪人一样，能够让刚刚死去的人瞬间重生，接着将重生的人杀死，然后再复活死去的人，反反复复，让这倒霉的家伙就像陷入时间的轮回，无法从中跳脱。还有，1950年时Nate使用TMD毁坏的大桥，到了2010年竟然依旧是完好无缺。不知道是游戏开发者的疏忽，还是时空扭曲本来就会发生一些不正常的事情，关于这些疑问，还需要开发者进一步给出说明。

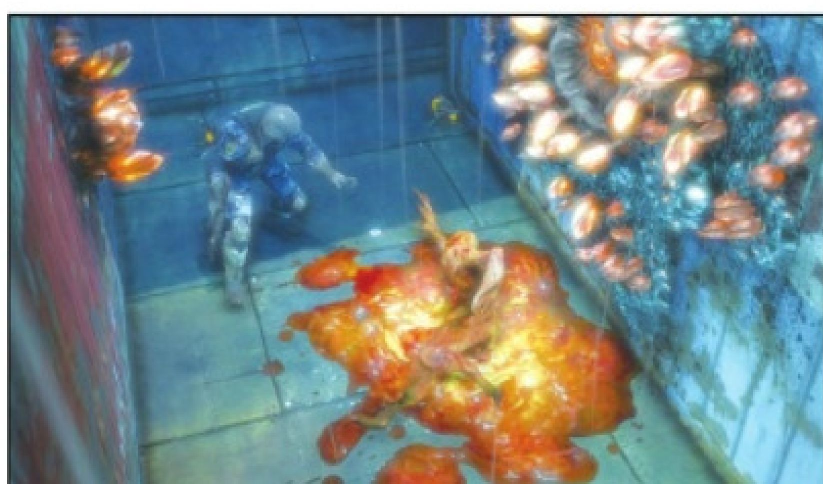
在当下扎堆的FPS游戏里，每一款都想拥有独一无二的创意，《奇异旅行》正是其中卖相不错的一个。游戏目前还处于早期制作阶段，很多游戏内容还有媒体待进一步挖掘和补充。P


当飞机穿越时空并坠毁之后，主角就拥有了神奇的“魔之左手”


将残骸变成原来的形状


恢复如初的大船


变异后的可怕怪物，看起来他们的前身应该是人


可怕的核灾难一直在影响这里



尽管加入了语音控制，但从这张全界面的游戏截图来看，玩家的操控方式并没有任何变化

冲突世界——苏联进攻

预计发售日：2009年第二季度

■江苏 防弹手柄

■《苏联进攻》将从苏军视角描述“第三次世界大战”，并引入了《末日之战》的语音控制系统。

2008年的RTS游戏《冲突世界》将汤姆·克兰西的经典作品——《红潮风暴》进行了彻底的再现（游戏的顾问正是《红潮风暴》的另一位作者拉瑞·邦德），用战争题材策略游戏前所未见的电影化视角，为我们呈现了一场发生在上世纪80年代末的东西方冲突。这款游戏在当时获得了极高的评价，随着游戏的资料片《苏联进攻》投入开发，Ubisoft还在去年10月将游戏的发行商Massive Entertainment一并收购。在此期间，虽然游戏机版的《末日之战》并没有获得预想中的成功，但这并不妨碍Ubisoft将两款游戏的一些成功要素进行整合。

资料片的新地图

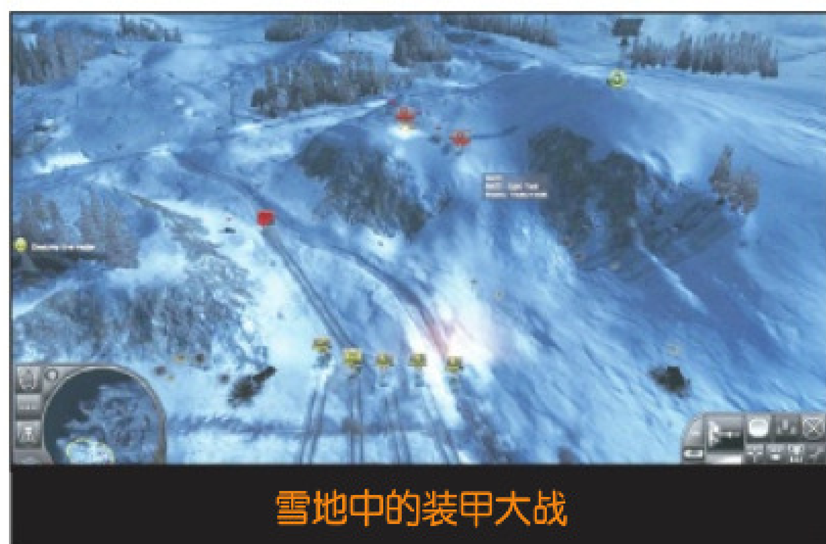
目前游戏尚未公布演示视频，但前后发布了4个通过即时演算录制的预告片，游戏剧情和新战役发生的战场，也在这些预告片中有所展现。

第一波攻击：苏军的登陆部队对挪威海岸的北约防线展开猛攻，北约守军则利用固定火力点扫射蜂拥而至的苏军步兵。在预告片的结尾，远程榴弹炮发威，雨点般的高爆弹在苏军密集队形中爆炸。

红熊：镜头从一架苏军大型运输机的特写镜头开始摇远，展示了苏军在西柏林上空空投伞兵战车的一幕。之后出现了大量的快速剪接画面，包括苏军步兵跨越柏林墙向西挺进、苏军直升机在巴黎上空巡逻，以及一辆T-72坦克在某欧洲小镇上开火的镜头。

柏林1989：预告片开头出现了一副完整的柏林地图，接着画面上出现了华约军队对西柏林发动总攻，包括勃兰登堡门在内的地标性建筑瞬间化作了一片废墟。画面中还出现了前作中一些经典战役，并配有前作主角帕克的旁白，叙述第三次世界大战的起因。由此推断，本作剧情依然会以原作为基础，但整个战争的叙述则是从苏军视角展开的。

空战：预告片以一个打开夜视镜的苏军米-24直升机驾驶员的视角展开，他驾驶着“雌鹿”追踪一辆溃逃中的悍马车，并发射火箭弹将其击毁，然后用机枪对着战壕内的美军大肆开火，接下来则是以彩色画面从被攻击的美军视角再现了这一幕。此时，一名使用手持摄像机的平民在远处拍下了上述一幕。在预告片的最后，一枚战术核弹掀起的光辐射和巨大冲击波推平了这一区域，现代战场吞噬一切的能力，震撼着每一名玩家。



雪地中的装甲大战

新增要素初探

由于《末日之战》的声控系统实用价值不高，混乱的视角使玩家用语音来指挥战争变得不太轻松。而《冲突世界》原作中成熟的图标式解决方案，使得玩家在脱离上帝视角之后的操作，依然是显得游刃有余。尽管如此，Ubisoft还是将声控的方案引入了资料片。至于语音命令模板以及效率是否得到了优化，还有待制作组的进一步说明。

《苏联进攻》此次的重点是游戏机平台，由于原作只有PC版，新作在增加战役内容后，对游戏机平台来说就是一个“完全版”，对PC则有些“剩饭”的味道，苏军视角的战役从目前来看连地图都没有更换，仅仅只是把可操控对象调换了个个而已。为了弥补玩家的损失，游戏对PC版优化了网络对战的效率，并加入了Very Hard难度。

英文名：World in Conflict：Soviet Assault　**本刊译名：**冲突世界——苏联进攻
游戏类型：即时战略　**制作：**Swordfish Studios　**发行：**Ubisoft　**期待度：**★★★★


“面纱”是现实世界扭曲的产物，这里的居民是各种面目狰狞的怪物，而这些怪物，就是纳粹在四面楚歌之际试图“大逆转”的秘密武器

德军总部

预计发售日：未定

■北京 工业金属

■新《德军总部》将幻想发挥到极致，你要面对的不再仅仅是恐怖的不死生物。

手持MP40冲锋枪的纳粹士兵并不只会出现在《使命召唤》系列中，作为超现实二战题材的代表，“古老”《德军总部》（或译“狼穴”）系列游戏就将视角投向了二战。围绕纳粹在垂死挣扎之际，为了挽回败局而进行的异能试验展开故事，邪教徒、僵尸和各种超越上世纪40年代科技水平的装备，这些就是无所不能的盟军超级战士William Joseph Blazkowicz（BJ）永恒的敌人。

新作的早期流程

2月份的NYCC（纽约动漫展）上展示了《德军总部》的Demo，为我们揭示了游戏的早期流程。游戏的第一关，BJ藏身在一艘德军战舰中，同此时还算“正常”的德军士兵交战。在本关的结尾，他从船长的制服中找到了一串神秘的项链，它揭开了本作纳粹试图控制的异能力量的源泉。在回到盟军总部后，科学家们研究发现，这串项链具有打开一个名为“面纱”的异度空间的能力，这个异次元空间本身与现实世界相重叠，但二者之间并不会发生任何干扰。

根据剧情需要，BJ第一次进入了异度世界，并揭开了一个惊人的秘密：原来纳粹早就知道了“面纱”世界的存在，他们也已掌握了自由进出异世界的方式。纳粹希望尽可能多地收割这里的神秘能量，用于开发具有毁天灭地能力的超级武器——黑日，这种武器可以把“面纱”世界的怪物引入现实世界，从而一举扭转战局。回到现实之后，BJ发现自己所携带的那串项链据可以把异世界的力量带入现实供自己支配。这样，游戏中的项链图标就相当于玩家的Mana值，只不过它的补充只能在异世界中进行。在Demo的最后，玩家进入了黑日计划的巢穴——虚构的德国城市艾森斯坦特，这里将是游戏的主战场。

与以往《狼穴》系列单线式玩法不同，此次的玩家的任务推进方式采用沙盘式的开放结构，在艾森斯坦特中有德国反叛组织，也有盟军从事敌后活动的秘密据点，完成他们所布置的任务，除了推进剧情以外，还能获得弹药补给、情报，并获得反抗军的鼎力相助。

超现实的武器库

与前作中对抗纳粹僵尸不死军团迥异，新作中的非常规敌人除了“面纱”世界中的各种怪物外，还有科幻感极强的纳粹高级士兵，他们拥有诸多就连今日士兵都闻所未闻的强力装备，如动力盔甲、等离子武器、火箭喷射背包等。千万不要以为这两种非常规敌人只属于两个互不干涉的世界：在“面纱”世界中，玩家依然会遭到来自高级纳粹士兵的攻击。对付他们，除了枪械的使用以外，BJ还要运用项链提供的诸如慢动作、瞬间转移、减速等特殊技能来与之周旋。P


高科技纳粹士兵的一身行头，看起来就像来自于500年后


可以缴获离子枪轰杀敌人

英文名：Wolfenstein　本刊译名：德军总部　游戏类型：射击
制作：Raven Software/id Software　发行：Activision　期待度：★★★★



第八梯队

预计发售日：2009年第三季度

■北京 工业金属

■以多人对战为重点的《第八梯队》明显区别于《战地》系列，看起来新意颇多。

以外包业务为主的TimeGate工作室第一个拥有自主知识产权的项目，就是《第八梯队》，这是一款以《战地》为框架设计的科幻题材FPS游戏，其卖点包括巨大的地图、高达百人的火爆对抗和丰富的空地载具，显然侧重于对人对战的部分。

两大派系对抗

S8的未来世界观同一般科幻作品有些不同：这里星际旅行的速度非常慢，即使前往一颗临近的星球，也要花上数周的时间。在这个世界里，两个互相斗争的派系——欧瑞昂集团（Arm of Orion，反派力量）和地球政府的精锐力量第八装甲师（8th Armored Division）展开了对抗。欧瑞昂集团并没有正面挑战地球政府，而是选择去外太空的殖民地发动叛乱。由于缓慢的星际旅行速度，地球远征军无法及时进行镇压，欧瑞昂集团则在太空中轻松地布置，伏击地球军的战舰。这一切，都使得地球政府丧失了对宇宙殖民地的控制权。

从天而降投入战斗

对应外太空殖民地争夺的主题，玩家进入战场的方式别出心裁：你需要从15 000英尺高的运输舰甲板上直接跳下，投入战斗。


基地的争夺是多人地图的主要任务

空降以及落地过程的震撼，都会在主视角画面中呈现出来。这种“从天而降”的玩法，可让玩家摆脱《战地》等多人FPS中固定重生点的限制。玩家可以选择地图上的任一位置作为自己的降落点，在第一时间增援本方的防线，或参与对敌攻击。这种直接朝敌人最薄弱地点输送兵力的玩法可以省去重生后玩家的跑路时间，并保持游戏前线对抗的高节奏，但确实有些破坏平衡性的嫌疑。为此，游戏中还加入了一些反空降武器装备，如一种安装在士兵肩膀上的防空炮，可以将防区内降落的敌人打成碎片，雷达也可以干扰玩家的降落，使其偏离到距离降落点很远，甚至是风马牛不相及的位置。

作为创意的延续，游戏中没有诸如狙击手、反坦克手等职业选择，取而代之的是根据装备自定义的个性化士兵，这是与《战地》系列的又一显著区别。人物的个性化选项主要由主动装备和被动装备构成。主动装备提升玩家攻击能力，如像铁血战士装备的那种“肩炮”、在降落过程中能对着地面目标进行轰炸的智能炸弹等。被动装备则提供各种辅助功能，如为人物的移动加速、让角色隐身等。各种装备都集成在士兵的动力盔甲中，只要被击中，就可能导致自己损失某一模块，这些模块可被敌人捞取，装在自己身上。



英文名：Section 8　本刊译名：第八梯队　游戏类型：射击　制作：TimeGate
发行：SouthPeak Games　期待度：★★★


这就是我，维尼提卡，死神的女儿

维尼提卡

预计发售日：
2009年

■湖北 MorganaBlackstaff

■《杰克·基恩》的开发商带来一款特别的动作RPG。

你好，我名叫维尼提卡，胸大、有脑。我本有一头灿烂的金发，但为了避免金发带所来的岐义，我将它染成深褐色，并高高束起。至于丰满的胸部我就无能为力了，但我并不拒绝性感，比如低胸紧身衣（据说现在的游戏女主角都流行这样的款式）。

初次见面，你也许觉得我和普通人没什么不同（除了胸部），其实——（小声的）我是死神的女儿。

我，死神的女儿

什么？你不信？让我悄悄告诉你吧。在我的家乡威尼斯，死神通过一个名叫“Corpus”的远古组织进行秘密投票，获选的人类得到死神的邪恶力量后会变成任何凡人都无法伤之分毫的怪物。也不知道是幸还是不幸，我的父亲，就在一次仪式中被选中了，现在的他拥有人类的外表，只不过手中的那把镰刀暴露了他的身份而已……

真不敢相信这样的事居然会发现在我身上，我只想做一名普通的女孩过着普通的生活而已。但一切都改变了，我告诉自己要坚强。我的家乡威尼斯正在遭受强盗匪徒和怪物的侵袭，我不能再沉沦下去，也许成为死神的女儿不是偶然呢？

我开始潜心学习死神的力量。我发现我可以自由地出入冥界，那里并没有传说中的那么可怕。有时候我会遇到善意的鬼魂，他们会告诉我一些在人间无法获知的信息，但有的鬼魂就不是那么友好了，比如那些面目狰狞的怨魂恶鬼，这时我只能硬着头皮与它们大战一场了。一开始我只有死神最具代表性的武器——镰刀，接着我从敌人那里获得了巨锤、长剑、法杖和盾牌，我的战斗效率便大幅提升了！

我的能力

随着战斗次数的增多，我会领悟一些凡人所没有的超能力，比如召唤术。作为一个童心未泯的女孩，我很想召出小兔子、小绵羊等可爱的小动物，可命运却时刻提醒我，我是死神的女儿——我召唤出来的不是乌鸦就是食尸鬼……要不是它们能帮助我战斗，我真不想与这些家伙为伍。话说有时我还会遇到亡灵导师呢，他们会为我指点迷津，感激不已的我很想为他们做点什么，但却无能为力。

忘了说，我的家乡威尼斯可真是个美丽的地方，蜿蜒的水巷、流动的清波，就好像一个漂浮在碧波上浪漫的梦，诗情画意久久挥之不去。繁荣的上层区是贵族和有钱人的居住地，被豪华的宫殿和明亮的房屋所包围；而贫困阴暗的下层区则是三教九流聚集的地方，也意味着更大的挑战。在阳光明媚的白天，我喜欢出门走走（在冥界呆久了会更想念阳光），与街上的市场谈谈心，帮助有需要的人们，日子过得平静又惬意。但夜晚的威尼斯就没那么美好了，强盗和怪物活跃起来，出门在外可得多个心眼。威尼斯的街头常有一些身怀绝技的师傅随处游荡，我很乐意出钱让他们教我一些新的技能。此外，我也没忘了女孩子的本性——购物！我喜欢买各式各样的衣服穿着玩儿，这样能让我看起来更迷人。

这就是我——维尼提卡，死神的女儿——一个既平凡又不平凡的女孩的故事。


虽然不知道路在何处，但我要坚强地走下去


冥界并不都是怪物，也有善意的鬼魂愿意化解我内心的疑虑

英文名：Venetica　本刊译名：维尼提卡　游戏类型：动作角色扮演　制作：Deck 13
发行：DTP Entertainment　期待度：★★★☆



火箭背包是Alec的一大利器，不同的背包，有的推力强大，有的爬升速度极快，有的则拥有极高的机动性

红色派系——游击队

预计发售日：
2009年第二季度

■江苏 坏老黑

■新作彻底改变了《红色派系》系列的惯用视角，玩法上也有颇多心意。

《红色派系——游击队》的故事发生在游戏初代结局的50年后，玩家将扮演火星矿工Alec，他是一个地球逃犯，由于遭到通缉而逃亡到火星投靠哥哥Don。一次偶然的机会，他得知Don是革命组织“红色派系”的成员，致力于反抗地球防御军（EDF）的残暴统治。熟悉游戏初代剧情的玩家应该知道，EDF曾经以正义联盟的姿态登场。但500年后，持续的腐败和对权利的贪婪，使得EDF成了一个依靠残酷压迫统治火星的暴力集团。他们四处绑架无辜者，将其囚禁在劳改营中，成为自己的永久苦役。Don在一次破坏行动中被抓获，并在不久之后被折磨致死。愤怒的Alec决定率领红色派系反抗军，对EDF展开一场复仇之战。

视角彻底改变

《红色派系》前两作是典型的FPS游戏，新作却对游戏经典的表现方式进行了较大的颠覆。首先是视角转为了第三人称，引入了时下流行的“掩体控”表现方式，在使用越肩视角表现射击的同时，第三人称视角还能充分表现一些动作元素。为了充分利用视角的优势，除了常规的枪械外，玩家还可以使用“矿工系”装备，如一种视觉震撼力极强的重力锤。另外在游戏封面上出现的流星锤，在使用上与《战神》中奎托斯的混沌之刃类似，除了大范围攻击以外，还可以抽打、缠绕敌人，可以像《失落的星球》主角使用的抓勾枪一样，让Alec到达场景中的高处。

征战火星地表

游戏采取了沙盘式结构，这不禁让人联想到了GTA系列，但玩家并不需要往返于任务领取点与实施点，为数众多的任务都会直接通过GPS和HUD界面呈现。整个火星的地表特征，也会在游戏庞大的地图中表现出来，其中既有红色死亡区域，也有上古文明遗迹，还有人工改造后的基地、堡垒和研究设施。

身为一个游击战专家，Alec完成任务的方式多种多样：破坏一个敌兵要塞，玩家可以潜入，在其中布设好遥控炸弹，然后撤退到安全区域，观赏漫天礼花飞舞，也可拿起重型武器从正门杀入。与《雇佣兵》系列类似的是，玩家还可以请求支援，但Alec的后盾的并不是拥有强大资源的佣兵公司，你需要以实际行动，去争取民众对自己武装斗争的支持。如果玩家炸毁了EDF的一个宣传中心，那么周围一定区域内平民的士气就会提高，他们会为玩家提供后援，甚至会拿起武器与玩家并肩作战。


全部可破坏的场景，是游戏宣传的一大卖点



游戏的武器爽快感十足



装备火箭背包之后，使得多人对战充满变数

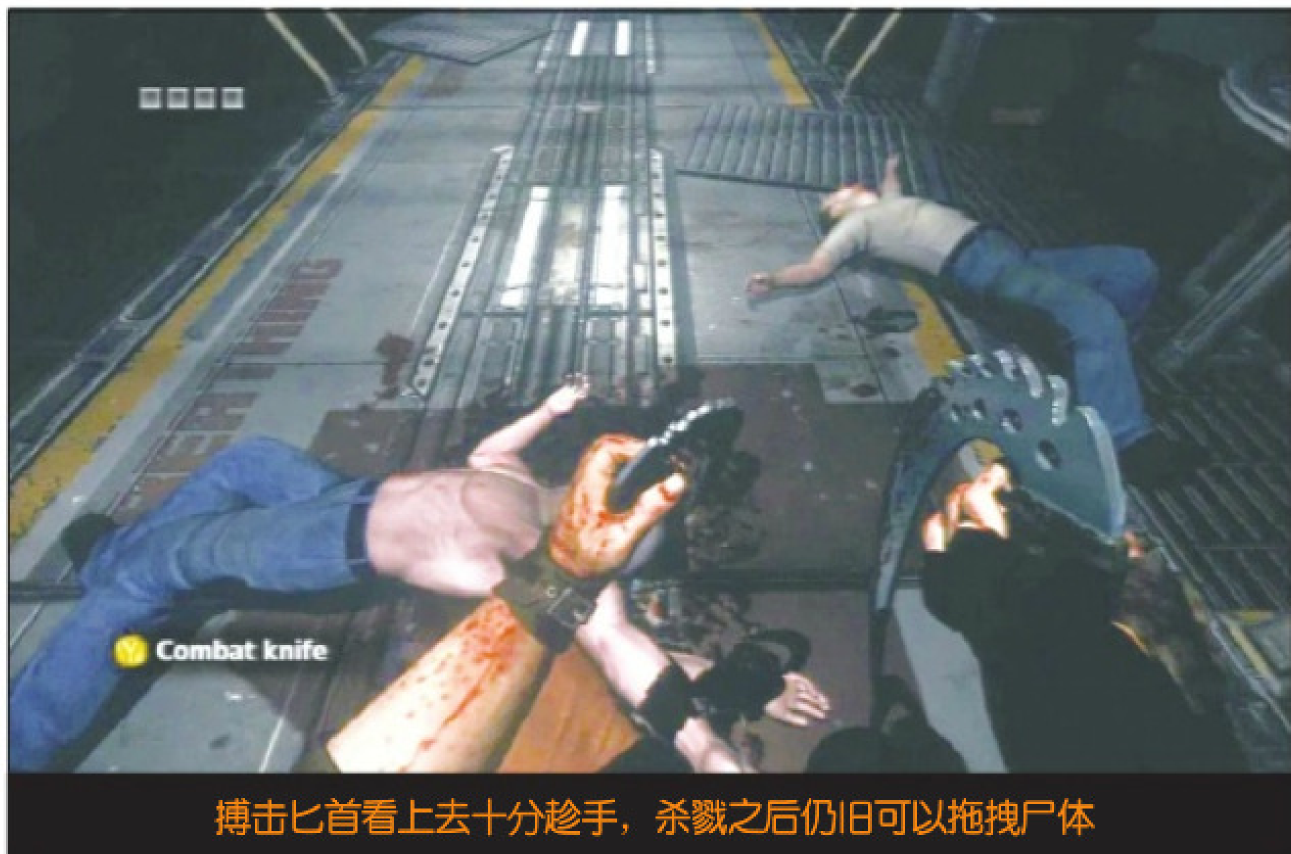
英文名：Red Faction：Guerrilla　本刊译名：红色派系——游击队　游戏类型：射击
制作：Volition　发行：THQ　期待度：★★★

星际传奇——攻击黑色雅典娜

预计发售日：2009年6月

■北京 工业金属

■《星际传奇——攻击黑色雅典娜》复刻版似乎更加强调血腥战斗的快感。

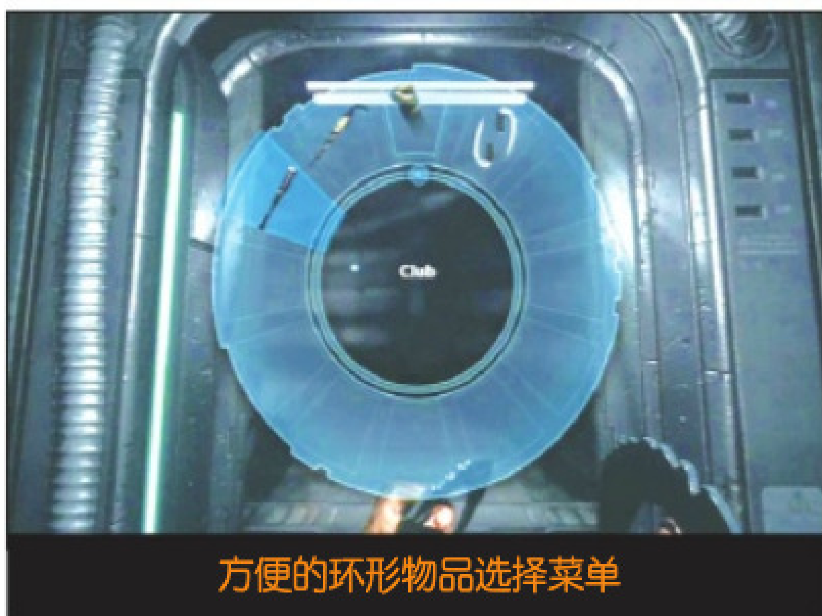


搏击匕首看上去十分趁手，杀戮之后仍旧可以拖拽尸体

Atari炒冷饭式的《星际传奇——攻击黑色雅典娜》复刻版已经确认将在今年第二季度推出。从近期大量发布的演示视频来看，这款游戏的确很有复刻色彩。游戏的主色调和原作别无二致，由于原作和复刻版相隔不远，而原作在当年的Xbox平台上也属于顶级画面，因此画面的进步幅度可谓相当不明显。

游戏的新意来自动作部分，原作虽然以FPS模式表现，但拳头对拳头的打斗场面占了很大的部分。复刻版延续了这一理念并有所发扬。从演示中看，主角不仅可以挥拳和用匕首攻击敌人，还可以使出更多的组合技，比如匕首的攻击方式比以前更多样了，你还可以一手揪住敌人的脑袋，一手用匕首在他的脸和脖子上划来划去……游戏界面里有一个环形物品菜单，可以让你方便地选取各种沿途捡来的武器，比如棒球杆和电钻头，当然一对开刃的搏击匕首更有用处。随着手里武器品种的花样翻新，你还能有更加惊世骇俗的表演。此外，游戏原作中就一直提倡的潜行成分也有所表现，星际飞船的黑暗角落依旧是Riddick的避风港。

游戏中展示了很多新场景，我们还不能确定这是否就是多出来的黑暗雅典娜章节，但有些场面看起来在原作中不曾出现过。如一个不停闪动着红色射线的房间，你必须巧妙地利用这些道具才能更省力地对付一窝蜂出现的敌人。P



方便的环形物品选择菜单

英文名：The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena　本刊译名：星际传奇——攻击黑暗雅典娜
游戏类型：动作　制作：Starbreeze Studios　发行：Atari　期待度：★★★★

变形金刚——卷土重来

预计发售日：2009年6月

■重庆 五月

■《变形金刚》游戏版跟随迈克·贝的电影“卷土重来”。


前作中的英雄——大黄蜂，也是镜头最多的变形金刚，期待在新电影中能听到他的声音

2007年夏，电影《变形金刚》仅在美国就卷走了3.2亿美元，Activision推出的同名游戏尽管品质只能算一般，也获得了7500万美元的收益，当年这个小小的惊喜可把派拉蒙和其发行公司乐坏了。2009年，作为近几年来最卖座的电影改编游戏，其续作《变形金刚——卷土重来》也将和电影同步推出，两家公司再次走到了一起。

两年前的《变形金刚》游戏版由一家老牌英国游戏开发公司Traveller's Tales制作，并未给人太多惊喜，可以算作是Fans向游戏。因此，Activision将《卷土重来》交给了加拿大的开发公司Beenox，增加了不少的投入。《卷土重来》的故事紧接前作：随着威震天的失败，地球暂时恢复了宁静，而幸存的红蜘蛛飞回赛博坦，意图带领霸天虎的援兵回到地球。随后汽车人发现威震天的残骸不知去向，原来撒克巨人将威震天的残骸盗走，并设法让他复活。意识到危机来临的汽车人为了备战，集结了更多的同伴，阵营更加壮大。复活后的威震天决心复仇，同时红蜘蛛也带领援军从赛博坦向地球袭来，一场大战在所难免。

游戏模式仍然继承前作，玩家可操作多种变形金刚，依靠他们的变形能力完成各个的关卡。本作的战场从美国扩张到了世界多个国家。除了单人模式外，《卷土重来》还新增了多人连线模式，但官方并没有公布该模式的详细资料。

据Activision和几个电影演员透露，游戏的剧情演出部分可能由电影的原班演员完成配音。《卷土重来》将和迈克·贝的最新电影一起于6月26日在北美地区发售。P



英文名：Transformers: Revenge of the Fallen　本刊译名：变形金刚——卷土重来
游戏类型：动作制作：Beenox　发行：Activision　期待度：★★★☆



《聊斋》采用了色彩鲜亮的卡通风格表现游戏世界，狐狸姐姐等人物的刻画十分可爱

聊斋

预计封测日：2009年第二季度

■北京 令狐剑心

■在国产网游中，还从未有过根据《聊斋志异》改编的作品。

蒲松龄老先生的《聊斋志异》曾是影视剧中的热门题材，由《聊斋》故事改编的《倩女幽魂》更成为港片中的经典。作为流行文化的一种，《聊斋》故事却从未如武侠文化一样成为国产MMORPG青睐的对象。如今，新近进入网游行业的798Game终于尝试改编了这个题材。

忠实于聊斋背景

《聊斋》将中国古典神怪小说《聊斋志异》中的情节完美地融入了游戏世界，以其中的人物和故事作为世界的背景和故事脉络，再现了中国古代关于各种鬼怪妖魔的传说。《聊斋志异》中众多人物会在游戏中作为NPC出现，玩家在游戏中能看到熟悉的宁采臣和聂小倩，体验崂山道士神奇的法术，感受捉鬼杀妖的快感，仗剑江湖的侠义，还可以与好友爱侣一同共游奇幻世界，徜徉与山水之间，享受无尽美景。

门派与帮派

《聊斋》采用了流行网络游戏中门派+帮派的总体构架。在聊斋世界中，共有昆仑、蓬莱、龙宫、纯阳教、军机营5个各具特色的门派。这五大门派擅长使用五行的力量来攻击敌人，5种属性相生相克，因此五大门派之间各具特性，互相制约，互有优劣。

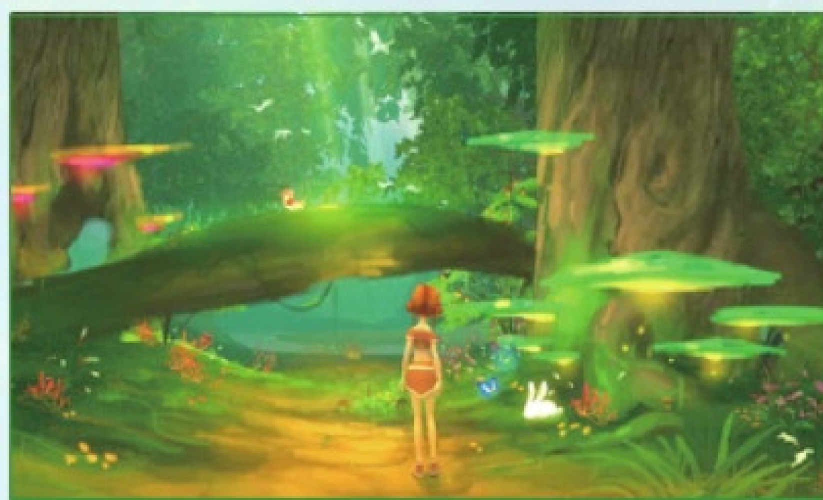
《聊斋》为玩家们准备了一套完善的帮会系统，在这里玩家能够自由交流，结识新朋友，也可以收集各种资源，利用这些资源来进行帮会的内政建设，比如建造帮会建筑和改造升级，提升帮会等级等。玩家还能通过帮会外交来进行帮会间的结盟和战斗。通过帮会间的战斗，能令玩家在游戏中得到更宏大、更刺激的战争体验。

特色宠物

游戏中拥有数百种怪物，无论是可爱的狐妖，还是高大威猛的神兽，都能成为你的宠物，它们大多是根据原著的故事设计出来的。这些或可爱或威猛的宠物是你游戏中最亲密的战友，他们能替你战斗，能在战斗中成长，能驯化成坐骑，还能进行繁殖生成更加强大的新宠物。你还可以将宠物还原为天书残片，当收集到足够的天书残片之后，便能获得强大的天书套装。

《聊斋》的第一章《倩女幽魂》将于2009年第二季度开始测试，届时，你就可以体会到这款《聊斋》游戏的独特之处了。


卡通化的画面颇具表现力


梦幻般的森林，完全不是印象中的阴森恐怖


华丽的战斗魔法

英文名：（暂无）　中文名：聊斋　类型：大型多人在线角色扮演
制作：798Game　运营：798Game　期待度：★★★★★

与《聊斋》的卡通风格相比，同样采用虚幻3引擎制作的《七剑》是一款写实风格的作品。正宗的武侠世界、《七剑下天山》中的天山雪域，都使这款游戏显得气势磅礴

七剑

预计封测日：未定

■北京 令狐剑心

■《七剑》是一款基于梁羽生原著的写实风格的大型MMORPG。

《七剑》是798Game开发团队正在紧张制作中的一款MMORPG，它以梁羽生先生的著名小说《七剑下天山》为背景，将传统中国文化结合当前主流网络游戏的诸多特点，重现了一个栩栩如生的武侠世界。目前，《七剑》的官方网站已经开放，虽然透露的内容并不是很多，也足够我们先睹为快了！

《七剑》的世界

《七剑》采用了世界领先的引擎，画面极具冲击力，同时游戏也准备了庞大的游戏世界以及大量特色内容：上百个各具风格的场景，8个特色鲜明的门派，大大小小的数十种势力、数百种不同类型的怪物、近万种不同的装备武器、丰富的副本、独具魅力的天赋罗盘系统……通过卓越的画面，丰富的内容以及出色的各种设定，让玩家们领略到无尽的武林中江湖侠客们的恩怨情仇。

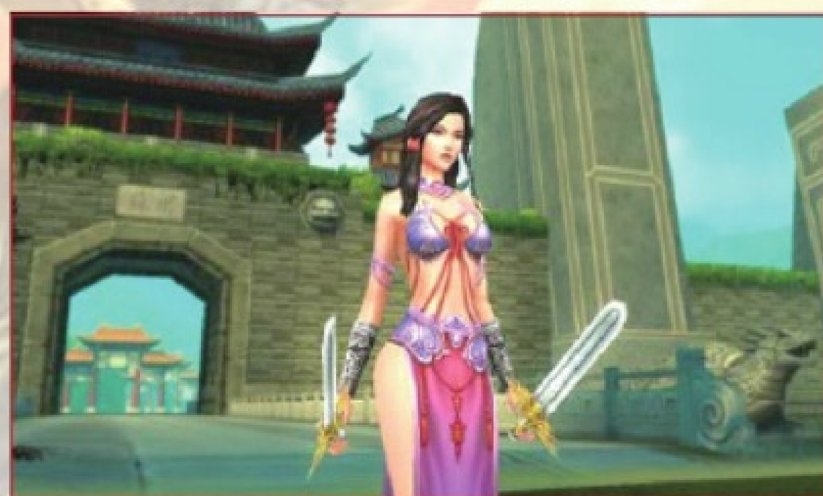
《七剑》中的8个门派分别是少林、蓬莱、武当、华山、终南、峨眉、百花和昆仑。和《聊斋》的五行生克相比，目前还不清楚这八大门派的特色是什么，但从他们的名头上也能适当领略各大派在武学上的差异。

《七剑》的特色

《七剑》在游戏系统上有颇多特色，如角色培养中的天赋罗盘系统。《七剑》玩家10级之后可获取第一个天赋点并开启天赋罗盘图，之后每次升级都将获得一个天赋点，天赋点由玩家自由支配，每个玩家都可以按照自己的意愿利用独特的天赋罗盘培养角色。《七剑》的游戏世界中存在的大大小小的势力均有各自的势力范围，玩家在完成相应任务后便能获得相关声望。声望高的玩家不仅能获得特殊称号，还能得到强大的装备。《七剑》里拥有着极为丰富的生活技能，能为你带来强大的武器装备、强效的丹药、美味的食物以及各种实用的符咒，让你打怪升级更加轻松。

丰富的任务是支撑《七剑》的主力军。情缘任务、战场任务、寻宝任务、宠物任务、教学任务、剧情任务、支线任务、师门任务、跑商任务、公会任务、阵营任务……丰富的任务让你不会对游戏的升级感到枯燥乏味，还会在每日的任务过程中充分与玩家交流，并且对探索这个世界产生兴趣。


大气的游戏原画


细致的人物，换装效果会直接体现在人物身上


游戏以帮派和家族区分玩家阵营

《七剑》实现了地图间的无缝连接，并拥有数量众多的地图，开发方表示，他们希望能用这些更大的地图来为玩家展现出更加丰富的武侠世界。

英文名：（暂无） 中文名：七剑 类型：大型多人在线角色扮演
制作：798Game 运营：798Game 期待度：★★★★★



双人配合是个很有新意的点子，当你只能控制一名主角时，Sheva也不会不知趣地喧宾夺主

生化危机5

预计发售日：未定

■北京 Jonsnow

■在本期截稿前，我们抢先为读者们带来主机版的《生化危机5》试玩体验。

CAPCOM的年度大作《生化危机5》把发售日定在3月13日，其实，在之前几天这款游戏就陆续出货，两大主机版本的游戏创造了系列历史上的首日出货记录。一切似乎都预示着《生化危机5》将为CAPCOM的2009年开一个好头。在玩家当中，关于这款是延续了传统还是不思进取，是剧情优秀还是战斗更出彩的讨论也已经爆发。面对PC玩家，这篇试玩体验既不适合无限制剧透，也不应当盖棺论定，轻言游戏的优劣。我们且从正式版的几个片段入手，让无尽等待中的PC玩家先睹为快吧。

主题：拯救搭档！

从正式公布《生化危机5》开始，CAPCOM就小心翼翼地守着这个秘密。如果你还没有从发售前眼花缭乱的宣传片里找到这款游戏的故事脉络，那么也是很正常的。其实，游戏开始的一段剧情交代就明确地引出了故事的主线：当Chris在非洲的大街首次见到Sheva时，Sheva不经意地告诉他："这里不会欢迎一名美国人，所以我才是你的搭档。"而Chris的脑际闪回的却是Jill Valentine的墓碑。在漫长的开发周期中，Jill的墓碑曾经引起粉丝们的激烈讨论。大多数人都认为这不过是CAPCOM的一个障眼法，理由很简单——这些人气主角死了一个也会有人找他们拼命的，Ada Wong的神奇复活就是证明。但没有人猜得出CAPCOM的剧情安排究竟是怎样。这个悬念一直维持到游戏的最后阶段，而Chris口中自言自语着"搭档"，自然不是没有来由的……


Sheva对Chris的过去充满敬仰



提到搭档一词，Chris脑际闪现的却是Jill的墓碑

进化：双人合作

《生化危机5》的一大进化就是双人合作模式。在单人流程中，大部分时间里Sheva作为一个NPC队友辅助Chris的"工作"。两个人大部分的互动和特殊动作不设定固定按键，而是在特定时刻和目标跟前出现按键提示，这很符合《生化危机4》的风格。

同样延续前作的风格，《生化危机5》的解谜要素要弱化得多，大部分时间里玩家都在与各式各样的敌人对决。作为辅助者，Sheva的AI偶尔有些小问题，因为她并不总是轻易开枪——如果她抢了Chris的工作，那么玩家的体验感无疑会大幅下降，但由此也带来另一个问题，就是当Chris在面对多个敌人时，Sheva只会敏捷地瞄准他们，而不会轻易下手，只有僵尸狗扑到近前乱咬时，


单人游戏时，Sheva一般会在敌人近前时更多地帮助Chris

英文名：Resident Evil 5　本刊译名：生化危机5　游戏类型：动作　制作：CAPCOM
发行：CAPCOM　期待度：★★★★★


完全电影化的开场，镜头运用更娴熟



过场的视觉效果出奇地好，以至于有人认为这是CG画面


这就是一款射击游戏

Sheva才舍得用手中的小刀刺出几下。敌人的攻击判断偶尔也会不那么聪明，比如在狭窄的过道里，因为视角的缘故你可能看不到某个近在咫尺挥着斧头的家伙，而那个家伙有时也会乖乖绕到你的正面去，才变得对你感兴趣。

除此之外，两人合作的大部分时间是愉快的，他们需要解决的谜题通常是开门，或者托举对方翻墙这样的举动，并没有太大难度。Sheva既不像新《波斯王子》中的那位女主角一样抢了王子的风头，也没有给予Chris更多的帮助。在游戏中，一个2D小地图可以显示在屏幕右上方，随时指示玩家的位置，倒是不用像以往那样频繁切换到地图菜单了。玩了几章下来，感觉这个模式还是在两名玩家合作时更有乐趣。在平常的流程里，你就当是Chris一个人在打好了。

射击：更爽的战斗

不仅仅是承袭了《生化危机4》的基调，《生化危机5》的战斗部分给你的感觉就是无尽的爽快度。一开始在小巷里的战斗就像是《生化危机4》开始的那个村子。唯一的不同是，你现在有大量的子弹可以向敌人倾泻。如果你在一个地方待得过久，也不会有无尽重生的村民把你逼到山穷水尽。

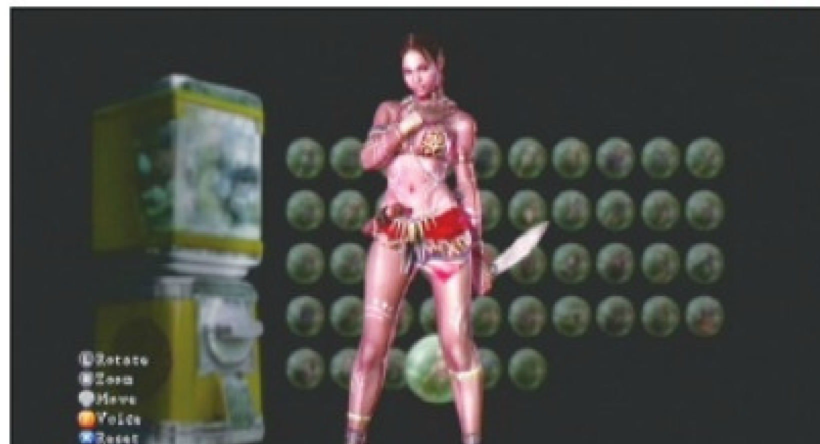
战斗的爽快在预告片里那个多次出现的飞车关卡里得到了完美的体现，Chris控制着汽车后面的重机枪，将一路上遇见的各色敌人和车辆都轰上了天。这段飞车战斗没有太大的难度，就是让你尽情发射打不完的子弹。而飞车结束之后碰到的那个Boss，更是要用重机枪将他轰至渣。这段战斗的要点就是防止敌人近前，因为Chris就在一辆静止的汽车里，如磐石一般的Boss随时有机会冲过来将他弄得车毁人亡。而阻止他的办法就是瞄准他身体的特定部位一刻不停地发射子弹。这样的战斗在历代《生化危机》里不能说没有体现，却都没有本作中这样淋漓尽致。这已经引发了粉丝们的分裂，《生化危机》究竟是款恐怖游戏还是款射击游戏，这看起来似乎不矛盾，实际上是个涉及到续作向何处发展的重要问题。

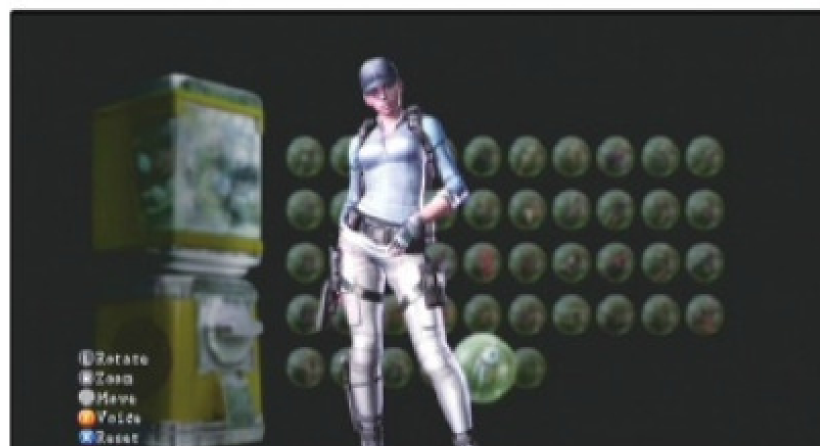
决战：几场Boss战

游戏开始部分的几场Boss战没有太大的难度，打法倒有点像是《失落的星球》，节奏快也讲究技巧。游戏中遇到的第一个Boss显示了CAPCOM的技术优势：一堆蠕虫一样的生物缠绕在一具尸体上向玩家发起攻击，如果你持续地击中它，它能够在瞬间化整为零，渗入附近的地面里躲开Chris的攻击。最后的终结方法十分有技巧：把它引到焚化间里彻底烧毁。由于Boss的难度普遍不高，已经有通关的玩家感叹本作中没有真正意义上的Boss，不知CAPCOM听在耳里将作何感想。

PC版的发售日

在家用机版陆续发售时，PC版的发售日再次受到了关注。日前，CAPCOM的高级副总裁Christian Svensson在被问及PC版出现的可能性时，依旧含糊其辞。这样的回答虽未肯定有PC版，也没有断绝PC玩家的期望。按照CAPCOM的一贯策略，PC版至少要等几个月，到家用机版出货逐渐趋缓时才有动作。加之主机版本都和相关的在线平台联动，推出特别的活动和内容，相信PC版的玩家还要等上一段时间才有确定消息。让PC玩家们略感平衡的是，CAPCOM的《丧尸围城2》也宣布有PC版，但什么时候能玩到，恐怕连CAPCOM自己心里也没谱了。P


人物展示，Sheva的豹皮部落装


许多人认为Jill的样子和一代差别太大


飞车关卡只需不断地射击


这样一群敌人10秒钟便可尽数消灭

碰到刘震撼，你的“兽血”穿越之旅就开始了。随处可见的任务会引导你熟悉游戏的背景故事

兽血沸腾

预计内测日：
2009年4月

■上海 我不是野兽

■改编自同名穿越小说的《兽血沸腾》，拥有目前主流网游的绝大多数功能。

对爱看小说的年青玩家来说，“兽血沸腾”这4个字绝对如雷贯耳，因为曾经有一部深受读者喜爱的奇幻网络文学，名字就叫《兽血沸腾》。这本书从2006年初开始连载，此后迅速蹿红，在起点中文网历史排行榜上高居前三，累计点击达1500多万，应该说是创下了不俗的成绩。同名游戏正是在这样的基础之上开发的。

有人说，“小说改编的游戏背后都有着一段浩气磅礴或凄美动人的故事”，我也认同这个观点，为了让游戏继承小说的精髓，开发者在游戏人物和剧情开发上都下足了功夫，在游戏中的大街小巷、大城小城都能看到小说中耳熟能详的剧情人物。当然对于更多的玩家来说，剧情是次要的，至少我不会去对着一个卖药品的大叔幻想他可能有着辉煌的过去……既然大体上有了一定的了解，接下去我们就一同来看看这是怎样的一款游戏吧！

2D游戏中的翘楚

如果你要将《兽血沸腾》的画面和《天堂Ⅱ》这类的游戏比较的话，我想大概会很失望，因为这款游戏不光画面是2D的，而且也并非非常精美，但是这样的游戏也有一个非常便捷的地方，比如视角比较固定，不会因为不小心碰到鼠标滚轮就点错目标；再比如游戏占用的内存比较少，要求的配置比较低，玩起来顺畅无比……

不对等的比较自然没有意义，倘若你把《传奇》《征途》之类的2D游戏和《兽血沸腾》放在一起做比较，会发现这款游戏的画面也是很好的，在细节上，特别是人物脚底出现的光环效果以及帅气的宠物和着装上都能感受到这一点。不光是这些，如果你对小说有一定的了解的话，还会发现，游戏中城市中


精细的2D建模下，沧桑的古建筑


脚下绚丽的光环

英文名：（暂无） 中文名：兽血沸腾 游戏类型：大型多人在线角色扮演
制作：迅猛龙 运营：百游汇通 期待度：★★★


技能看起来也很“魔兽”，还有毁灭系和战斗系之分


自动寻路功能很好很强大

的建筑也都源自原著，小到一个木桶都带着时代的沧桑感，而一座漂浮在空中的城市着实也让初入游戏的玩家小小吃惊一下。对于喜爱2D游戏且机器配置不高的玩家来说，这实在是一款合适的作品。游戏中的很多场景用音乐效果营造了一种战争的气氛，也带着一丝神秘的气氛，如果你选择的是女性角色的话，会发现除了人物的动作妩媚动人外，声音也娇嫩无比，让人浮想联翩。

操作的便捷性

习惯于2D游戏的玩家大约也不太喜欢太过繁琐的操作，《兽血沸腾》恰巧就是这样一款游戏，简单便捷到即便你是第一次玩游戏也能操作的好像“老鸟”一般。最直接的功能就是自动寻路功能和自动打怪，其实这两个功能在目前的主流游戏中都有。自动寻路功能包含两个部分，一是任务过程中可以点击需要找的目标自动到达指定地点，另一个功能就是在地图上找不到某个NPC（比如药店老板）时，可以点击地图左下角的寻路按钮，所有的NPC都可以一键直达。至于自动打怪功能，就更方便，只要备足药水，找到地点，就能开始“挂机”了，这一切都是合法的，而且不会到处乱跑（个人觉得测试期间游戏的刷怪速度特别快，根本不用担心抢怪的问题）。

体验快速升级

很多年前，我对2D游戏的理解就是“升级速度非常慢”以及“需要的经验值特别多”，越高等级需要杀的怪物就越多，相对而言《兽血沸腾》升级的速度实在是快多了。杀怪获得的经验值是递增的，同时在不同的阶段都配合了不同的任务，这些任务的奖励也是随着等级的提高而递增的，在20级之前完成几个任务就能升级是非常平常的事。任务不光经验值丰厚，还会提供下一阶段的优质属性装备和武器，连购买装备替换的钱都可以省下了。如果你再懒一些，可以接取任务之后挂在目标地点，然后选择自动杀怪，等上一段时间就可以去交任务了。要说便捷，这也算是便捷到家了。

可爱的宠物

宠物是游戏中的一个亮点，在新手村的时候，玩家就可以得到一个宠物。这里的宠物有3种选择，每种宠物都有着不同的属性。宠物也有自己的技能，还有着不同的行动模式和对白。玩家可以选择让宠物跟随，也可以选择让宠物去主动攻击，或者跟在后面冷不防咬几口。和玩家的形象比起来，这些宠物的造型有些另类，经常可以看到一个魁梧的大叔带着一只可爱的小蓝狼奔驰在草原上……

宠物还有自己的专属宝物和技能，有资质上的差别，还有年龄和牌照的概念，这些功能都要到宠物达到一定等级之后才能开启。如果你对宠物的技能不满意还可以遗忘技能，这一点倒和《梦幻西游》这类的游戏的宠物系统有些相似了。

装备：从白到黄的进化

无论是杀怪还是进行任务，都能得到一些属性不错的装备，按照属性的不同，颜色也各不相同。任务得到的装备上会标出玩家的名字，而在杀怪中获得的装备则不会出现，一旦使用装备就会自动绑定。和其他游戏一样，这款游戏的装备也会用不同的颜色来区分等级，黄色装备好于红色装备，红色装备优于白色装备。

相信看到这里，大家对这款游戏已经有了初步的了解。如果你对2D游戏情有独衷，那就一定不能错过这款玄幻背景的游戏。拿起武器，一同战斗吧！


宠物的属性界面很熟悉


点一下就能到达指定地点的任务


任务拿到的奖励可以装满包袱

本月开发日志

■贵州 yago

前言： 中旬刊前线地带的全新版块“开发日志”本期与大家见面了。在听取读者朋友的建议之后，我们一直试图调整中旬刊的栏目设置，尽量带来更多样化也更丰富的资讯。“开发日志”就是这个想法的体现，在国外游戏的开发阶段，开发日志是一类很重要的宣传视频，它会更多地展示游戏开发主脑的想法，也会爆出更多的幕后花絮。由于语言的障碍，大部分开发日志的内容国外玩家都无法直接理解，希望这个小版块能够成为开发人员和读者之间有力的传声筒。

《刺客联盟》制作团队访谈

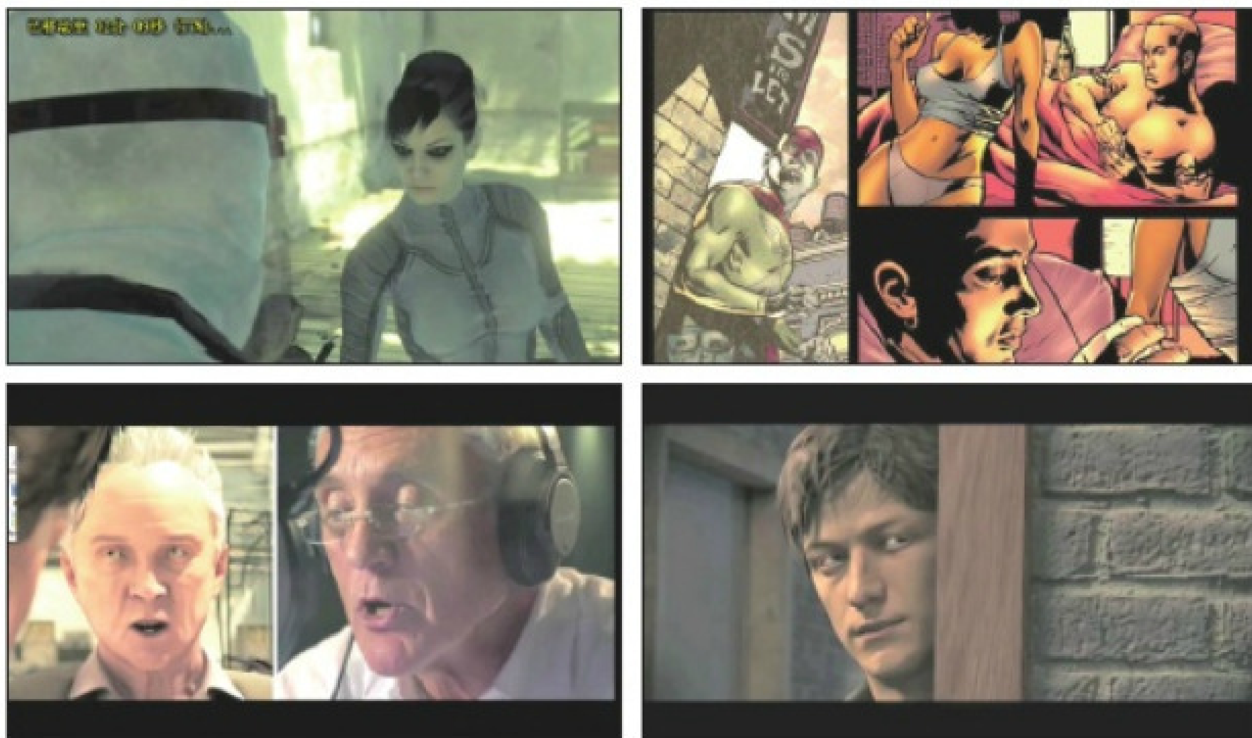
■视频来源：GameTrailers.com



为Arana配音的女演员Paz Vega

《刺客联盟——命运武器》是根据同名漫画改编的好莱坞热门动作片，主人公Wesley几天内从一个懦弱胆小的财务会计变成传承千年的刺客组织成员。经过残酷训练的他身手疾如闪电，还能让子弹转弯，不幸的是这场都市超人梦从一开始就是个阴谋……

开发商GRIN在制作团队访谈中调动了几乎所有的开发主脑，但他们宣传的重点是：游戏引入了电影版的多名角色！游戏剧情紧接电影结束之后开始，Wesley摧毁了刺客组织Fraternity，但他仍试图揭开这个组织的秘密，直到他再次遇上父亲的老友Pekwarsky，这位电影中同样出现过的老头依然在游戏中担任指路贤者的角色。游戏中玩家可操纵Wesley和他的父亲Cross，这对父子都可以施展子弹时间绝技，还能让出膛的子弹拐弯准确命中掩蔽物后的敌人。Wesley将与刺客组织的法国分部展开激战，除了像武器专家Brummel之类的电影角色之外，本作中还增加了两名新角色，法国分部的主管“长生者”和西班牙女杀手Arana，前者是从嘴脸到内心都丑陋不堪的大反派，后者则是行事不择手段的蛇蝎美女，她取代了电影中安吉丽娜·茱莉的女主角位置，与Wesley维系着充满紧张悬念的奇特关系。P



《战锤40000——战争黎明Ⅱ》视频评论

■视频来源：GameTrailers.com


《战锤40000——战争黎明Ⅱ》剧情CG

《战锤40000——战争黎明Ⅱ》是年初受期待的两部RTS大作之一。GameTrailers网站在游戏发售的第一时间做出了视频评论。

GameTrailers认为，《战争黎明Ⅱ》与一代相比变化较大，玩家不再担心资源采集和招兵问题。游戏的单人战役描述了星际陆战队血鸦战团鏖战兽人、灵族并发现虫族入侵阴谋的曲折故事。主人公的冒险经历跨越多个行星，战斗以小队方式进行，各小队可获得各种装备和新技能。

在NPC对话推动剧情的同时，玩家可以整理各小队装备。一些关卡之间的过场动画片段也有较高品质。游戏的单人战役与多人模式完全不同，单机战役下玩家更关注英雄小队的养成，多元技能树的加点使它也有RPG的特点，由主线任务和分支任务构成的单机战役让玩家体验到更多RPG乐趣。战役模式下，各关卡最后的Boss战既是对团队配合的考验，也是刷装备的来源，英雄们的技能释放次数取决于己方在各星球上占领的3种战略建筑数量。多人模式下玩家可任选四大种族对抗，通过抢占战略要点迫使对方资源减少为零即告胜利。相比之下，多人模式节奏更快，战斗更火爆，也更吸引人。最后，他们为游戏打出了9.2的高分。P



《古墓丽影——地下世界：劳拉之影》制作团队访谈

■视频来源：Gamersyde.com


两个新关卡里有多段过场动画，并交代了纳特拉的最终归宿

《劳拉之影》是《古墓丽影——地下世界》在Xbox 360平台上独占的两个DLC关卡之一，游戏亮点是故事中出现的劳拉黑暗分身。制作团队访谈请出了Crystal Dynamics的策划部主管Steven Goodale、关卡设计师Steve Yoshimura等人畅谈设计中的感想。Steven强调，这位邪恶版“劳拉”的身手比真劳拉更强，不但行事狠毒而且野心勃勃。

本作依然注重探索，“劳拉”继续活跃在危险秘境，由于“劳拉”的邪恶，她的跳跃高度和距离也变得更高更远，可以攀爬绝壁或绳索，可以加速飞奔，还可以施展华丽的近战格斗连击技，并像尼奥那样瞬间闪避敌人射来的子弹。从视频中看，“劳拉”拥有了新的战斗组合技，而攀爬中移动的速度简直像在飞。

Steve Yoshimura说，《劳拉之影》的关卡以大取胜，高速动作无处不在，这些变化将给玩家带来正义版劳拉之外的新感觉。P



《汤姆·克兰西的鹰击长空》作曲者访谈

■视频来源：GameTrailers.com



和一些活跃在游戏圈里的游戏作曲家不同，Tom可算是半路出家

这段视频的主角时资深游戏音乐制作人Tom Salta，整段视频里几乎是这位老兄的个人独白：

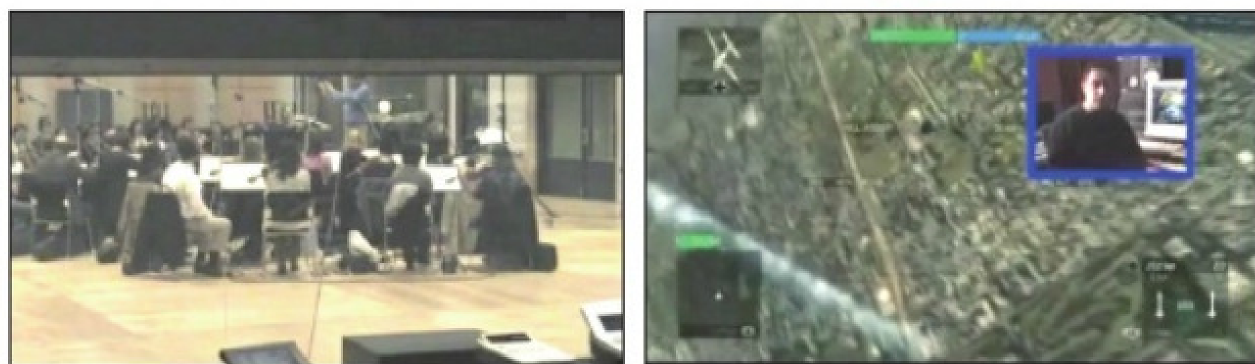
我的游戏之路说来话长，也很有趣，我最早开始在音乐圈从事截然不同的工作，主要干的是录音、与艺术家们合作、安排日程等事宜。我大约在上世纪90年代初的时候进入这以行，起先我跟随巴比·布朗（美国著名黑人歌手，惠特尼·休斯顿的前夫）巡回演出，几年后我发现自己更喜欢在录音棚工作，于是我开始试着找活路，协助新出道的艺术家谱曲。大概是在2001年，那时Xbox推出，我玩过《光环》和《彩虹六号》——很多年来我一直是个老玩家，但有一天像上帝显灵一样，我突然开始注意游戏中听到的音乐，我想，哇，这不正是我喜欢干的事情吗！

去年夏天，育碧的HAWX开发团队联系我，他们向我解释，HAWX与《幽灵行动》系列作品的背景关系密切，事实上HAWX游戏中的第一关正是《幽灵行动2》的最后一关，后者的配乐同样由我负责。HAWX开发团队希望将电子音效融入到交响乐中，营造出他们想要的气氛，而我正擅长这类组合工作，这是一个寻找平衡点的问题。

为HAWX配乐时，我先在录音棚虚拟合成所有背景音乐，其中也包括交响乐——我不想全是电子合成音的感觉，这样最后完成的乐曲才能有最佳效果。HAWX开发团队欣然接受了这个建议，他们认为请一个真正的交响乐团来演奏效果更好。于是我们请了一个真正的交响乐团，这次录音安排在纽约，对我来说这是件高兴事，因为我家就住在纽约，能和这些超级顶尖高手们的合作真是棒极了。

为游戏配乐比普通线性音乐创作更具挑战性，在游戏里很多时候必须紧贴剧本，需要考虑多种方案，挑战性较大，但我还是喜欢干这个。我想，对我来说整个过程中最有成就感的事情是在游戏对战中听到自己的音乐，这就是我为什么干这一行的原因，因为首先我很喜欢游戏。最近我去了纽约动漫展（NYCC），并在那里第一次上手玩了HAWX。我对这款游戏非常期盼，因为之前我已听过很多人说这款游戏如何如何棒。但我也有点犹豫，害怕期望越高失望也越大。好在情况并非如此，我对这款游戏简直赞不绝口。

在为HAWX项目工作时，我和游戏设计者们建立了紧密的交流关系，频繁与音效主管、创意主管、制作人讨论各种细节，这些幕后设计者比其他任何人都了解这款游戏，正是他们使我也成为开发团队的一员。有时候我还会收到他们发来的消息，他们告诉我：“大家开发这款游戏已经一两年了，现在终于有了音乐，你的音乐让这个项目重新焕发活力，也鼓舞了全体开发团队。”这是我接受过的最高赞誉。P



头条新闻

■暴雪称《星际争霸Ⅱ》开发已进入最后阶段


《星际争霸Ⅱ》开发中画面

暴雪娱乐《星际争霸Ⅱ》项目制作人Dustin Browder日前亮相暴雪官方论坛，并向玩家保证，《星际争霸Ⅱ》开发已进入最后阶段。

Browder是在官方论坛上回答网友提问时提到上述问题的。他在官网论坛的亮相谈不上有太大价值，云山雾绕的回答中，除了没有确认《星际争霸Ⅱ》Beta版的推出时间、没有确认新战网的测试时间、也没有确认游戏的正式上市时间以外，最后多少还是给大家留了点希望，他说："抱歉，关于Beta版和战网的问题我们不想做任何夸大。只要我们确定了具体的时间安排，一定会尽快告诉大家。最后期限就在眼前，我们已经进入了最后阶段。"

许多玩家担心，等待《星际争霸Ⅱ》3大种族全部发布也许还要一两年的时间。

■国服《巫妖王之怒》再度延迟

据网络媒体报道，第九城市春节过后再次提交了《魔兽世界》第二部资料片《巫妖王之怒》的审批，仍未能通过。据传，此次审批九城为了避免审批问题，特意删除了资料片中的"死亡骑士"及"达拉然"部分内容的报批，但依旧没有顺利拿下版号。据网络媒体报道，虽然报审内容未涉及敏感的"死亡骑士"，但审批内容依旧含有"斯坦索姆屠城""亡灵骨头回归"等渲染血腥暴力的内容。

如果九城审批屡屡遭受"挫折"的这些传闻属实，且"死亡骑士"及"达拉然"还未正式申报，那么无疑会再次延缓开放国服《巫妖王之怒》的计划。目前还传出暴雪一方因中国大陆地区资料片迟迟不能推出而非常不满的消息，据说因为与九城谈判屡出裂痕，暴雪在北美《魔兽世界》官网一度撤销了简体中文链接（后来得到恢复，据称是因为游戏版本不同所造成）。

外界认为，九城与暴雪的谈判一直都不顺利，今年6月双方合同即将到期，是否继续合作续约都将画上一个大大的问号。

■2009暴雪嘉年华确定会期

2月18日，暴雪娱乐宣布，第四届暴雪娱乐嘉年华（BlizzCon）将于2009年8月21～22日在加州阿纳海姆会议中心隆重举行。对暴雪旗下《魔兽争霸》《星际争霸》和《暗黑破坏神》等系列游戏的全球玩家来说，暴雪娱乐嘉年华是他们的盛大节日。鉴于盛会与日俱增的受欢迎程度，今年的会场将从去年的3个会议厅扩大到4个。暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime说："以往举办的每一届暴雪娱乐嘉年华都可谓盛况空前，其反响之热烈令我们备感荣幸。今年，我们很高兴能把这一活动重新带回阿纳海姆，并期待与全球暴雪游戏玩家的再一次聚会。"

在为期两天的活动中，暴雪娱乐嘉年华将有各种丰富多彩的活动呈现。在与来自世界各地暴雪游戏玩家欢聚一堂的同时，与会者还能够亲身试玩即将发布的最新暴雪娱乐游戏产品，并与暴雪娱乐开发人员进行面对面的交流。许多人预测，《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》和《魔兽世界》的下一部资料片都可能是大会的重点披露内容。

月评

■无奈并接受

看到有玩家编了个笑话，说第一部资料片的时候，中国大陆地区的玩家只能反复打纳克萨玛斯，眼巴巴看着国外的玩家在外域征战，玩家郁闷死了就跟上帝要求期望哪一天情况能够反过来。结果上帝实现了这个请求，现在第二部资料片已经发布半年，国内的玩家还在外域徘徊，国外的玩家则在反复打着纳克萨玛斯（80级版本）。

真是无奈的幽默呀。

目前，随着审批的传闻愈演愈烈，国外网站也开始关注《巫妖王之怒》在中国延期的消息，他们分析认为，中国对网游的监管政策十分严格是一方面，而九城推迟资料片的发行以加速与暴雪关于续约的谈判也是重要原因。一些国外玩家对此评论大多显示不解，说如果《巫妖王之怒》是在北美延期两个月他们非疯了不可，当然，也有国外玩家对中国独有的"墓碑"很感兴趣。

《巫妖王之怒》中增加了成就系统，而目前成就系统还不支持计算整个账号所有角色的成就，而只限于某个角色，对于国外的玩家来说，这个系统带来乐趣的同时也让很多人打消了改玩其他职业的新角色或改变服务器、改变阵营的想法，因为玩了很长时间的角色积累了很多成就，那是老玩家炫耀的资本，改玩新角色就会失去很多。好在国内的玩家似乎没有那么热衷于成就系统，否则要是大家跑到台服上去玩《巫妖王之怒》，辛辛苦苦完成了很多成就，恐怕到大陆地区终于开放《巫妖王之怒》的那一天，大家也没有兴趣再回来从头玩一遍了。P



关于《巫妖王之怒》延期的国外报道

3.1.0补丁的背后：暴雪也妥协

■福建 风梦秋

在魔兽世界3.1补丁的改动中，有一条关于成就系统的改变是这样的：美酒节成就中的“年度美酒”不再作为美酒节成就的条件之一。也就是说，不是取得310%飞行速度的成就奖励坐骑的条件。在将此项成就的取得难度大幅降低的同时，也让玩家心目中暴雪的形象显得出尔反尔。就在前不久，暴雪才刚强调过，有些成就就是要有点难度的，不然轻易取得这些成就就算不上什么“成就”了，因此他们不打算改变一些极难取得的成就的获取方法。

但暴雪悄悄调整成就的难易程度已经不是第一次了。同样的，在不久前的情人节事件中，虽然暴雪强调“一袋糖果”的掉落率很正常，根本不需要调整，但最后在很多玩家的抱怨声中还是大幅调高了掉落几率，并且还要将需要取得的情人糖种类从全部8种改成只要其中6种即可。

妥协不止如此

这些也不是什么重要的东西，但让人想到一个问题，就是尽管“众口难调”，但暴雪为了吸引更多的玩家还是在不断作出改变，作出妥协，力求让大多数人满意。《巫妖王之怒》中的很多东西都已经改得非常容易，剩下的成就系统本应是给喜欢挑战的高端玩家的，但现在，很多成就也都改得“平易近人”。比如，原本超难、超有挑战性的“速战速决”改成了任何队伍都可以一次完成的免费赠送成就；“卡利姆多的博学者”成就需要的任务数量也是一降再降。

成就如此，其他方面更是这样，竞技场本是PvP的高端部分，可是很多高手都发现，《巫妖王之怒》的竞技场技术含量降低了，这同样是为了吸引更多的玩家参与竞技场。为此，竞技场的积分计算也作出了改变，很多人发现自己队伍净胜场次只有两三场，甚至输得比赢得还多，可是队伍等级却提高了一两百，这样很多人都能拿到那些要求个人等级的竞技场套装。职业设计方面，在各种抱怨和争论当中以及不断地调整后，我们可以看到各种职业的特色越来越不鲜明，战士、德鲁伊、圣骑士和死亡骑士4种坦克职业竟然“功能”差不多，暴雪想要他们都能抗下所有的首领，不至于仅有其中一种适合担任MT，而听任其他3种坦克大肆抱怨。实际上你必须承认，暗牧、术士和法师也看起来没什么区别，让团队回蓝早已不是暗牧的专利，现在就连法师的寒冰箭也得到了这个功能。术士也有了同样的技能，而且也得到了法师的强化灼烧能力。

为了摇钱树的继续繁盛？

暴雪的这些作法很容易理解，《魔兽世界》是一颗非常非常重要的摇钱树，暴雪“众口皆调”的理念，不仅要维持住现有的玩家群体，还要让这颗摇钱树继续繁盛，进一步壮大。为了让“上帝”们高兴，他们不得不作出各种妥协。

在商业社会、在各种艺术领域，艺术性和商业性的矛盾都是一个问题。在文学圈子里，有的用一生心血来写一部作品，还谦虚自己的不足；有的用身体写作还洋洋得意。在电影业，巨资打造、场面火爆的好莱坞大片一般都很卖座，却没有任何值得深思的东西。在任何人都可以随心所欲、畅所欲言的网络时代，很多因素都会让创作者更谨慎小心。就像你在日记里可以诚实面对自己，在叫做博客的网络日志中就会顾虑到读者的反应一样，要么避免激烈言辞免得被口水淹没，要么就要哗众取宠来吸引点击量。游戏已经不是几十年前一个程序一个美工，两三个志同道合的朋友就能创作的有着鲜明个人特色的作品，而是需要大量资金、庞大团队和先进管理才能完成的商品，迎合大众的口味才能赚钱，否则要维持生存都会很困难。

很多韩国电视剧大多是一边播一边根据观众的反映来写剧本，再继续拍摄的，试想一下如果曹雪芹一边根据网络的评论一边写《红楼梦》会变成什么样子，肉麻的对白和偶像剧式皆大欢喜的结局一定是不会少的；《西游记》和《聊斋》中妖魔鬼怪太多，还会吓坏小朋友；《仙剑奇侠传》如果在玩家的抗议之下设计成美满的结局还会那么深入人心吗？

暴雪对《巫妖王之怒》难度的修改，既有第二部资料片开发期间的理念转变因素，也刚好赶上了欧美金融风暴的侵袭。在宅人增多、游戏销量大增的流行说法下，暴雪的开发团队不会不有所思考。但有时候过于顾虑大众的意见，作出太多妥协，恐怕也未必是好事吧。


在削弱之前完成速战速决是非常有成就感的，甚至胜过一些团队成就


纳克萨玛斯即景，60级时绝大多数欧美玩家都见不到这个房间


80级的纳克萨玛斯是新卡拉赞


这条瘟疫始祖幼龙和黑色始祖幼龙很快就会绝版

《巫妖王之怒》3.1.0补丁重点内容一览

■福建 风梦秋

开门见山地讲，3.1.0补丁是《巫妖王之怒》第一个主要的内容补丁，有很多重要的更新将会开放。对于无法在近期体验到《巫妖王之怒》的国服玩家来说，只能是先睹为快了。

一、双重天赋

你浪费过多少金币洗天赋？为了PvP和Raid的不同需求洗天赋，坦克和治疗职业为了在Raid之外不至于一无是处而洗天赋，德鲁伊、圣骑士等多面手职业为了团队的需求而在一次Raid中多次洗天赋……尽管暴雪为此作了很多改变，比如提高治疗和坦克职业的Solo能力、将法术治疗和伤害合并为法术能量等，但都不能解决根本问题。这次大家一直期待的双重天赋终于要加入了，足以满足大多数人的需求。

玩家只要拜访自己职业的训练师，一次性支付1000金币，就可以解开使用双重天赋的功能，以后就可以设置两套天赋，然后通过一个按钮就可以把其中一套天赋激活为当前天赋，另外还可以分别设置与两套天赋相关联的雕文和快捷动作栏，这些在切换天赋时也会跟着切换到另一套。根据暴雪的说明，切换天赋原本是需要像装备雕文一样在城里的LoP处进行（铭文专业可以制作用于在其他地方召唤LoP的物品），不过目前在测试服务器上随时随地都可以切换天赋（有可能是为了测试方便）。当需要洗天赋时，仍然跟原来一样——支付50金币来重置当前激活的那一套天赋吧。

二、银色锦标赛

3.1.0补丁新增了一个世界/假日事件——银色锦标赛。这个活动由银色远征军举办，地点是在诺森德冰冠冰川东北角的悬崖边。这一活动的主要特色是骑马战斗，这并不是说允许在自己的坐骑上使用法术或技能战斗，而是利用《巫妖王之怒》新的载具系统：拾取一根长矛，跳上场地旁边的各种坐骑，可以使用攻击、投掷、格挡和冲锋等几种技能与NPC或其他玩家“PK”。

这个事件目前在PTR上的内容还不多，只有少数任务，在活动战地的中央有正在建造的竞技场，这个竞技场和更多的内容可能要等到3.2.0或者更晚的补丁才会加入。

银色锦标赛提供了很多诱人的奖励，其中包括5种地面坐骑和1种飞行坐骑、5种宠物和5种战袍，喜欢收集此类道具的玩家绝不会错过，再怎么说，也对完成收集100种坐骑、75种宠物、25件战袍等成就会很有帮助。当然，要想得到所有这些奖励可能需要付出不少的努力并且等待比较长的时间。目前测试服上的情况是这样的：开始只有几个日常任务，其中只有3个任务奖励“候选者徽记”。这些任务会要求你到晶歌森林盗伐树木，到风暴峭壁炸石头，以及到更远的灰熊丘陵亲吻青蛙来解救被诅咒的少女，每天总共能得到5个徽记，需要3天凑够15个徽记才能成为正式选手。你可以替自己种族的主城完成几个日常任务，来收集选手的徽记，每天大概是6个，共需要25个才能晋级。而这些奖励都需要大量更高级别才能得到的冠军徽记来兑换：小宠物需要40个徽记，战袍需要50个，地面坐骑需要100个，飞行坐骑银色鹰嘴兽需要250个……

三、宅到骨子里

成就系统方面的改变目前还不多，其中一个是将原本只有一天、通常都被忽略掉的复活节事件改成了持续一周的假日事件，增加了不少道具和任务，以及多个相关的成就。新的复活节成就将奖励“贵族”头衔，并且作为“千奇百怪的奇妙旅行”的成就条件之一。另外，暗月马戏团也被列为世界事件成就之一，官方蓝贴也说过，暗月马戏团商人将增加新的物品，但目前还没有具体的条目，可能会在测试的后期加入。

另外增加了一条光辉事迹：“宅到骨子里”（Insane in the Membrane），达成的要求是：与血帆海盗达到尊敬，与藏宝海湾声望达到崇拜，与永望镇声望达到崇拜，与加基森声望达到崇拜，与棘齿城声望达到崇拜，与暗月马戏团声望达到崇拜，与拉文霍德声望达到崇拜，与辛德拉声望达到崇拜，奖励头衔“疯狂的”。除血帆海盗外，以上列举的都是些根本没有任何奖励的声望，而且提升的难度都非常大，需要耗费大量时间或金币才能完成。过去只有几位疯狂的宅人才


双重天赋的界面，测试阶段可以随时随地切换


与第二套天赋配套的第二套铭文



银色锦标赛营地位于冰冠冰川东北角


与NPC进行骑马决斗

会将这些声望提升到崇拜，现在，其他旧声望或被移除（如蛮锤），或被改得很容易（比如霜刃豹和木喉熊怪）。看来暴雪是懒得再去调整这几个没用的声望，索性就放在一起弄成一个光辉事迹了。给那些疯狂的玩家一个名副其实的头衔，也给其他闲着无聊的玩家一个奋斗目标。

大陆地区可能有很多宅人想要完成此项光辉事迹，在此对不熟悉旧声望的朋友大致介绍一下达成办法：

血帆海盗尊敬：通过杀藏宝海湾的卫兵提高，最多一两天就能达到，如果跟其他想要拿“血帆船长”头衔和血鹦鹉宠物的玩家组队效率会更高。

藏宝海湾、加基森、棘齿城、永望镇声望崇拜：提升血帆海盗声望后这4个声望肯定是降到最低，目前还不清楚此项成就是否要求血帆海盗和这四个声望并存，如果不是的话就简单一些，先通过在这4个镇子外交部来恢复声望，然后通过杀海盗等办法提高到崇拜；如果是的话就只有一个最好的办法，就是反复打厄运之槌北区，刷钥匙解救副本深处一个地精，可在不降低血帆声望的情况下提高这4个城镇的声望。

辛德拉声望崇拜：方法是收购专注圣典、防护圣典、急速圣典这3本圣典，再收集其他材料，拿到厄运之槌北区的图书馆去交，可以说非常费钱（需要收购大量圣典和一些材料）、费时（有些材料是拾取后绑定，必须反复刷通灵学院和斯坦索姆来取得）、费事（圣典都是唯一属性，每次只能各带一本，必须在厄运之槌和附近城镇的邮箱间来回跑）。

拉文霍德声望崇拜：首先可以在希尔斯布莱德丘陵的敦霍尔德城堡废墟等地杀辛迪加的成员提高声望，到11 999/12 000临近崇敬为止。之后只能通过反复交重垃圾箱来提高，每次5个，提高75点声望，大概需要1400个！潜行者可以从50级以上的人类怪物身上偷取，如果不是潜行者的话，就得靠小号或朋友帮忙，或设法收购。

暗月马戏团声望崇拜：在开头交一些物资达到友好与尊敬之间后，通过交各种套牌提升，而套牌的价格不菲，因此这也是最烧钱的一项声望，视各服务器的物价而定，耗费可在3～7万金币甚至更高。

还有一个成就的改变是，暴雪决定取消普通和英雄模式团队成就奖励的两条310%速度的飞行坐骑，因为这些成就对奥达尔装备的团队来说太容易，就像祖阿曼的战熊坐骑一样。对国外的很多公会来说，意味着要抓紧试图完成“不朽者”这样考验RP的成就，对国内的公会来说，就只能当这两条龙从来就不存在了。

四、奥达尔

《巫妖王之怒》的副本过于简单，纳克萨玛斯是很多老玩家非常熟悉的副本，而且80级的纳克萨玛斯定位只是入门级副本，对一流公会来说，在《巫妖王之怒》推出后的第一周就已经打通所有内容，在无聊中等待了几个月，就连一般的玩家每周组野队刷英雄模式纳克萨玛斯可能也已经开始厌倦了，所以大家一直在期盼下一个级别的副本奥达尔。

奥达尔位于风暴峭壁的北部，是由风暴巨人控制着的庞大地下遗迹，副本内部场景相当宏伟华丽，骑马都要跑很长很长时间。副本内有10多场Boss战，目前测试服上采用在特定时段开放特定Boss的方式，供一些参与测试的公会逐个试验，有些Boss分别只在美服和欧服的测试服上测试。从这些测试的情况看，这些Boss战各具特色，第一个Boss还是利用载具进行的独特战斗。除了个别首领可能还没调整好以外，这些战斗的难度都比纳克萨玛斯的首领要高不少。另外，看到黑岩守护者萨塔里奥+3条暮光幼龙的困难模式受到欢迎，这次暴雪在奥达尔中全面普及此类设计，每场Boss战都有困难模式，供有实力的团队挑战荣誉和争取更好的掉落。

在掉落方面，奥达尔要比纳克萨玛斯高一个等级，普通（10人）模式下掉落iLvl（物品等级）213的装备（相当于纳克萨玛斯25水平），英雄（25人）模式下掉落iLvl 226的装备（相当于25人模式克尔苏加德、玛里苟斯的掉落）；英雄模式下以困难方式击败Boss可以获得iLvl 239的装备。奥达尔掉落的牌子也提升了一档，英雄模式掉落的是“征服纹章”，普通模式掉落“勇气纹章”，用“征服纹章”可以购买一些iLvl 226的装备，也可以用来购买“勇气纹章”。另外奥达尔中还出一件类似埃提耶什的传说武器——治疗用单手锤，同样是需要先收集所有Boss掉落的碎片。

此外，3.1.0补丁还有改动涉及各专业的一些新配方，除法师之外各职业也都有很多的改动，特别是表现过于抢眼的死亡骑士。虽然看起来还很多内容需要测试，但3.1.0补丁包括了修改后的复活节事件，这个事件会在4月12日开始，补丁很可能会在这之前推出。目前看来很遗憾，大陆地区的玩家又要再次错过一次机会，只能眼看着欧美顶尖公会竞争那些困难成就的世界第一。当然，我们也有机会看看两强联手组成的Ensidia，是否名副其实拥有世界第一的实力。


为了银色锦标赛的一个日常任务，N多人在晶歌森林争杀一个怪物


在银色锦标赛商人处可购买各主城的衬衫


“宅到骨子里”的成就


原本被忽视的复活节重新设计，并加入了相关的成就


成就系统中增加了暗月马戏团的类别，但还没有具体内容

头条新闻

■主机平台拓展，育碧将推出《黄金健身房》



在疯兔们占领Wii平台之后，育碧软件的下个目标就是“健康游戏”

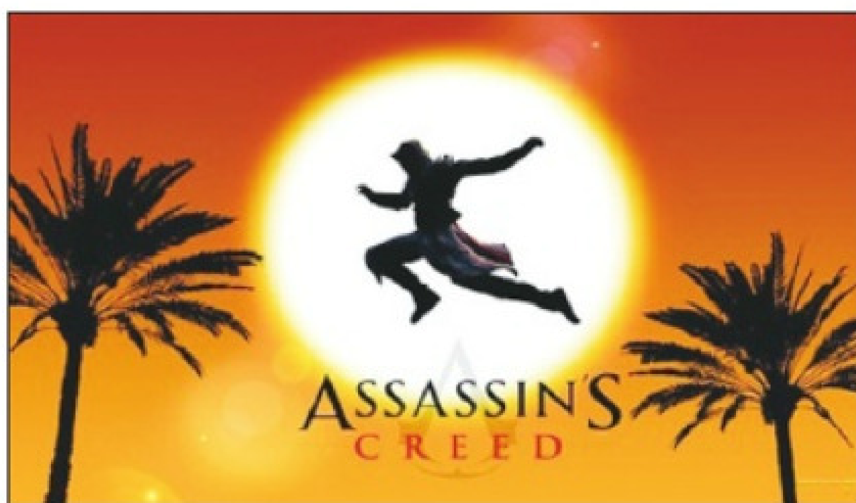
穿泳装的季节就要来了，任何一个玩家也许都不会选择整个夏天待在一个潮湿的地下室里去锻炼他们的身材。来自育碧软件的最新消息是，育碧将把他们的游戏《黄金健身房》带到Wii上。

世界上最大的全方位服务连锁健身机构Gold Gym3月31日首次出现在了游戏《黄金健身房——有氧健身》中。这款游戏将会完全兼容Wii的平衡板，使玩家感觉就像真的有私人教练在辅导健身一样。游戏中的锻炼项目包括有氧拳击、慢跑、仰卧起坐以及其他的动作。这些动作都可以独立完成而不用借助游戏机、电视以及平衡板的帮助。育碧表示，这款游戏可以帮助玩家们加速燃烧卡路里和减轻体重，而且还将让玩家挑战更有难度的健身方法来获得更好的身材。

而与健身机构合作的结果是，当玩家们的锻炼有所成效时，他们可以拿每张《黄金健身房》正版中赠送的优惠券到真正的黄金健身房里免费锻炼一周。”

■《刺客信条》将登陆PSP

索尼计算机娱乐美国公司（SCEA）每年一度面向零售商的发表会Destination PlayStation日前召开，会上SCEA正式公布了PS3人气游戏《小小大星球》的PSP版，预计今秋发售。而育碧软件则宣布了动作游戏《刺客信条》的PSP版，游戏也将在2009年年内发售。虽然会上并没有公开PSP版《刺客信条》的详细情报，但育碧透露，游戏发售时将会推出与PSP主机同捆的限定版Assassin's Creed PSP Entertainment Pack。另外会上还确认，《刺客信条》的续作也在紧张制作之中。



《刺客信条》PSP版原画图

■《绝处逢生》转由上海育碧开发


《绝处逢生》的发售日已经调整至2010年

Darkworks之所以被人熟知是因为其开发的恐怖游戏Cold Fear，目前Darkworks在其官方网站上贴出了公告，宣布他们将停止早先宣布的游戏《绝处逢生》（I Am Alive，暂译）的开发。他们认为，《绝处逢生》还需要更多的时间，游戏的发售日也将延迟到下个财年。

但《绝处逢生》的开发工作并没有停止，而是交给了刚刚成功制作了《汤姆·克兰西的末日之战》的上海育碧。Darkworks解释说，更改制作室没有什么特别原因。该工作室的相关人员说：“Darkworks还有其他开发项目，我们彼此决定由育碧上海来接手这个项目，两个工作室将会分享彼此过去一年中的开发信息。Darkworks整个团队有义务履行这个计划的契约，相信两家工作室的合作会成为游戏发售后成功的一部分。”

月评

■创意与游戏性

作为一个老牌游戏发行商，育碧软件从《雷曼》开始为人所熟知，直到发展成国际知名的游戏业巨擘，期间不仅创造了商业上的奇迹，也没有忽视游戏的品质和创意。进入新世纪以来，《时之砂》三部曲、《雷曼——疯狂兔子》等新发掘出的品牌都创造了口碑和票房的双丰收。但在2008年末，育碧软件的游戏却遭遇了前所未有的质疑声，其中一点就是关于游戏最核心的游戏性的质疑。

《波斯王子》转换风格的新作，虽然得到了某些国外媒体近乎9分的评价，但玩家们并不这么认为，很多人对剧情的薄弱、王子的能力不足颇有微词。同样，《雷曼——疯狂兔子2》也没有取得前作的高度赞誉，除了兔子依旧搞笑之外，有些小游戏的设计并不是那么好玩。最后，就连最近发行的《末日之战》也未能幸免，玩家的疑惑来自游戏中创意性的语音命令系统。很多人指出，与其对着话筒喊些电脑分辨率很低的语音命令，倒不如直截拿着手柄、鼠标上阵直接了当。

这波质疑的浪潮其实从2007年年末的《刺客信条》就开始了。游戏的美术效果极佳，圣城耶路撒冷呈现出的样貌震慑众人，但游戏的流程极为平淡，关卡设计显示出很大的不足。从那时开始人们印象里，育碧出品的游戏似乎都被贴上了游戏性不足的标签。但也必须看到，育碧软件近年来大量拓展了其游戏产品线，而且在游戏创意上总是会有惊人之处。品牌的建立总是需要过程尽管育碧暂时遇到了困难，只要调整得当，我们仍然可以期待更多创意和游戏性极佳的作品。已经推倒重做的《细胞分裂》新作和《刺客信条》续集都不急于发布消息，我们也期待它们中的一个会一鸣惊人。


《细胞分裂——断罪》的发售日尽管修改到了6月30日，但仍旧是个理论值


《实习医生格蕾》的包装完全采用了剧集中的真人头像，但游戏画面以卡通渲染方式呈现，也可以避免过于血腥的手术细节表现

实习医生格蕾

预计发售日：2009年4月

■福建 风梦秋

■继承《迷失》和CSI的传统，Ubisoft带来了另一款热门美剧改编游戏。

《实习医生格蕾》是根据热映的同名美剧改编而成的游戏。该剧集由美国ABC电视台制作，描写5位年轻实习医生的工作、生活以及他们的友谊和爱情故事。剧集集艺术性、娱乐性和医学专业性于一身，播映之后获得热烈反响，获得3项艾美奖提名，迄今为止共赢得一项金球奖和23项提名，培养了很多铁杆剧迷，在国内也有很多喜爱该剧的观众。

游戏改编的方向

Longtail Studios和Ubisoft都很清楚剧迷们对这个剧集了如指掌，熟悉所有人物的经历和性格，只要有一点小毛病都会被他们挑出来的，为了使这部改编的游戏能够忠实表现剧集的精髓，在构思到设计的初期他们找到了ABC电视台合作。当时正是第3季结束、第4季开始的时候，他们多次会见剧集的制作人、编剧以及其他工作人员，并且与他们密切沟通，电视台也提供了最大的便利，不仅剧集的幕后人员协助了游戏的制作，还向游戏制作人员全面展示了剧集中使用的手术室、病房等场景，提供了所有的资料。设计者们很多也是该剧的剧迷，都是从头到尾看过整个剧集多次，对剧集的熟悉程度让剧集的编剧们也感到惊讶，他们甚至经常都有不谋而合的想法。这样密切的合作一开始就保证了这部游戏非常适合Fans的口味。

剧集之外的故事

游戏有一个不同于剧集的独立完整的故事，但角色都是剧集中的。游戏中的各种医疗案例、角色间发生的故事等都完全符合剧集的风格，剧集的工作人员们也认为，游戏中的故事完全可以当作是剧集的其中几集来看。跟剧集的特色一样，游戏的重点也在两个方面，一是各种真实可信的外科手术，就像实习医生们在剧集中的成长一样，在游戏中他们也会从简单到复杂地逐渐熟悉各种外科手术，从开始的观摩学习到后来可以独立主持整台手术；另一个方面则是围绕这些实习医生们发生的各种故事，他们之间的友情和爱情。

跟剧集不同的是，看剧集的时候观众只能作为旁观者看着角色们面对各种事情的时候做出决定，即使会想说“不应该是这样的”“如果他那样做会怎么样”“如果他留下来面对她呢”，也只能干着急而已，而在游戏中玩家可以融入这些角色，代替他们作出决定，看看作出各种不同选择的话事情会如何发展，这样亲身参与可以让玩家更加了解这些角色，更加了解这个故事。

当然，这款游戏并不仅仅针对剧迷们，对其他玩家来说，有机会体验一下手握手术刀进行各种手术，消除患者的痛苦，拯救他人生命的感觉，当然是件很酷的事，说不定反倒会借由游戏而对这些角色和剧集产生兴趣呢。游戏3月份已在北美地区上市，是否将像《迷失》那样引进国内、发行简体中文版，目前还没有定论。P


在医学研究之外，游戏中的人物自然也是热衷于谈情说爱的

英文名：Grey's Anatomy **中文名：**实习医生格蕾 **游戏类型：**冒险
制作：Longtail Studios **发行：**Ubisoft **期待度：**★★★

R.U.S.E.的显著特色是“欺诈”，你必须通过侦察获知敌人的意图，并作出合理的反应，而你的行动也可能骗过聪明的电脑角色或真人对手

R.U.S.E

预计发售日：2009年

■江苏 防弹手柄

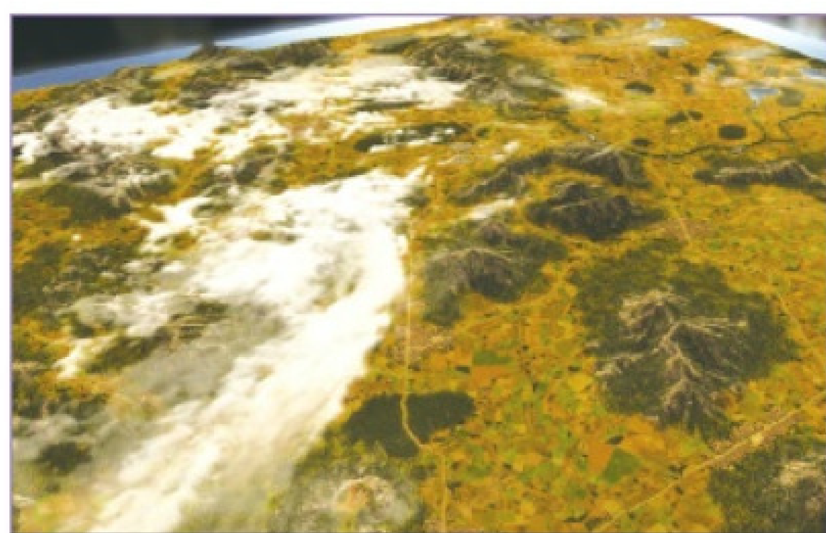
■Ubisoft最新公布的即时战略大作将让你体会战场上的尔虞我诈，并利用这种欺骗的艺术。

由知名战争策略游戏《战争行为——直接行动》（Act of War: Direct Action）的开发商Eugen Systems投入制作的原创作品R.U.S.E.，是一款以深层次战略、战术为卖点的二战题材游戏。R.U.S.E.将通过由Ubisoft提供的IRISZOOM引擎，以更为直观化的方式来为玩家献上全景式的战场体验。目前游戏并没有公布试玩和视频演示，下面就让我们先通过制作组公布的一些卖点，来了解游戏的概况。

成为欺骗的大师

读者们一定熟知“兵者，诡道也”，或是“知己知彼，百战不殆”。制作组希望通过游戏的情报系统和欺骗系统，来体现中国古兵法的精髓。玩家扮演的将是一支军队的领袖，无论是战略还是战术层面，玩家都拥有为数众多的侦察手段，并且可以打造属于自己的间谍网络，以便于对敌人最为薄弱的环节展开致命一击。在战术层面上，玩家可以使用诱饵、假目标、迷彩、无线电静默等手段，让自己庞大的军队在敌人的雷达上消失得无影无踪。战略层面的国家对抗中，密码破译、虚假宣传能够让玩家所扮演的国家领袖始终占得先机。无论是最高统率还是战场上的普通一员，都生活在充满欺骗、背叛的世界，你的敏锐大脑，就是最为强大的武器。

作为一个国家的最高领袖。你可以控制大量的战争资源，但如何使用这些资源，这取决于你对情报的判断和分析能力。一方面，玩家需要根据战略需求来制订单位生产和新科技研发，如需要维持全球霸权地位，就需要优先发展远程轰炸机，并研发核武器；如果需要对邻国入侵，就需要制造大量的坦克和战斗机。同时，玩家也可以通过切断其战略资源供应、封锁航道等方式来破坏别国的战略意图。



图像引擎的功力就是既能让你洞察细节，又可以把视角拉到最远处，俯瞰数百公里方圆的土地

英文名：R.U.S.E.	中文名：（暂无）
游戏类型：即时战略	制作：Eugen Systems
发行：Ubisoft	期待度：★★★★

游戏Q&A

目前，R.U.S.E.还未正式在世界范围内公布，开发组提供的先期资料也比较有限，但是透过他们率先透露的Q&A，我们可以了解关于游戏的概况。以下是我们与游戏制作人Alexis Le Dressay的对话。

大众软件：R.U.S.E.究竟是一款什么样的策略游戏？


在特定区域可以隐藏自己的力量


通过特定技能迷惑敌人


面对重型轰炸机，防空火炮一齐开火

Alexis：R.U.S.E.将会把玩家带到策略的核心部分，玩家不仅仅需要赢得战场的胜利，更要率领庞大的国家机器，以战略上的强大优势压倒对手。在游戏的战略界面中，敌国的意图并不会以直观方式呈现出来，玩家需要通过情报搜集来判断敌人的意图，欺骗是R.U.S.E.的重点策略之一，敌人也会用一些虚假的行动来分散玩家的注意力，如何来从细微的数据看清一场大规模军事行动背后所隐藏的真相，这将是对玩家最为强劲的考验！

大众软件：R.U.S.E.是一款强调宏观还是微观层面的策略游戏？

Alexis：R.U.S.E.可以以战略游戏、即时策略游戏，以及像《全面战争》系列那样以二者相结合的方式进行。相信每一个策略游戏的爱好者都会喜欢这款游戏。

大众软件：游戏有单人战役吗？

Alexis：当然，我们设计了以二次世界大战为背景的单人战役，包括血腥的蒙特卡西诺之战和敲响纳粹德国丧钟的霸王行动。此外，我们也根据冷战背景，探讨了一些可能导致世界性冲突的危机事件——如果它们没有及时消除，整个世界会变得怎样。如游戏的两个架空剧本，讨论的是古巴导弹危机中的前苏联拒不撤除导弹，美国对古巴展开入侵行动；或是之前的柏林危机中，两个超级大国在欧洲大陆直接开打。

大众软件：请谈谈多人模式。

Alexis：R.U.S.E.提供了多人模式，事实上，针对真人对手使用各种欺骗性策略，这远比单人游戏要有趣。我们为了加快多人模式的节奏，加入了回合决策限制时间的设计。

大众软件：被标榜为完美策略游戏引擎的IRISZOOM，具有哪些特性？

Alexis：首先，IRISZOOM引擎可以为玩家呈现一场宏大战役的全部场景，一般的二战题材策略游戏如果涉及到盟军登陆的霸王行动，玩家所处的往往是狭窄的奥马哈海滩，而不能统揽纵深达200公里、涉及多兵种联合立体作战的这场诗史级战役。在R.U.S.E.中，上百平方公里的战场将通过三级缩放展现出来。

从目前的概念宣传上来看，R.U.S.E.对策略扮演确实有许多富有新意的想法。由于游戏尚处特性生成阶段，具体表现如何，目前还很难判断。由于Ubisoft在近期推出的大制作游戏中，均存在一定程度的“放卫星”现象，况且《帝国——全面战争》又为RTS设立了新的标尺，这款号称超越一切的策略游戏究竟会有何种表现，让我们拭目以待。

Eugen Systems的《战争行为》

2005年，由Eugen Systems工作室制作的《战争行为——直接行动》在当时的现实题材RTS游戏中一炮打响。这款游戏具有很多令人心动的设计：受伤后的士兵无法移动，必须在死亡前获得医疗兵的救助；玩家可以抓捕战俘；游戏中的全部建筑物都是可以破坏的；步兵还可以在街道和野战环境下搭建掩体。作品最为打动人心的地方并非在创新，而是在于平衡。它需要玩家精确协调各种单位，获得战场的胜利。游戏中总共有三个派系：美国陆军，“魔爪”特种部队和石油垄断军。

美国陆军整体势力中庸，使用现实中量产列装的常规装备，包括阿帕奇直升机、悍马、M1A2主战坦克。其空中力量相对薄弱，只有F-15战机用于空对空攻击，但因两种无人机的加入，玩家在面对敌人的集群步兵时依然有杀手锏武器。美国陆军的缺陷在于，整个科技树的研发顺序受制于防御状态等级（DEFCON），玩家需要从DEFCON 3状态一步一步支付升级费用，总共要额外支出9500元游戏货币才能获得完整的科技树。

“魔爪”特种部队是一个强调高科技特种作战的美军实验性单位，士兵使用“未来战士”系统、动力盔甲和纳米技术来提升战斗力，空军拥有同时具备空地打击和隐身能力的F-35战机。与美国陆军的科技发展受DEFCON等级制约不同的是，“魔爪”可以不受任何限制地研发两个独立的科技树——无人机技术和防护力提升技术。

石油垄断军是能源垄断集团拼凑出的一支由雇佣兵、恐怖分子和东欧退伍军人构成的杂牌军，它具有“秘密行动”和“正面交锋”两种模式。在“秘密行动”中，石油垄断军可以在短时间内组织出一群由低级兵种构成的人海攻击。在实力加强之后，“正面交锋”模式下的石油垄断军可以通过强大的财力获得顶级的科技，这些科技大都是由于各种原因被美国政府废弃的项目，包括YF-23“黑寡妇”战机（波音公司在与洛克希德·马丁公司的F-22竞争中失败的验证机型号）和“坠落行星”（控制卫星下落作自杀式攻击）技术。

《战争行为——直接行动》当年获得了85分左右的媒体评分，也使Eugen Systems成为RTS游戏开发中不可忽视的力量。不过，《战争行为》及其资料片的发行商是Atrai。

头条新闻

■BioWare为《质量效应2》组建新团队

近日，《质量效应2》终于发布了第一款预告片，并预定于2010年第一季度上市，由艺电面向PC和家用机平台发行。如今担心其开发进度的玩家们可以放心了，因为BioWare宣布将在蒙特利尔组建一支新的团队，主要为《质量效应2》服务。《质量效应》是一款科幻角色扮演游戏，由微软于2007年首次在Xbox 360上推出，2008年又推出了PC版。


《质量效应》的成功不止在RPG游戏领域，它取得了口碑和销量的双丰收

BioWare现在为艺电所有，新团队的工作地点位于艺电的蒙特利尔办公室中。BioWare的创始人之一、总经理Ray Muzyka博士对GameSpot表示，他的团队将与现在的艺电蒙特利尔团队密切合作，但仍将向他本人和他的商业伙伴Greg Zeschuk博士汇报工作。他称这支团队仍然是BioWare的蒙特利尔团队。

据Muzyka说，新团队将作为补充，与在BioWare总部的众多开发者和设计师一起，为《质量效应2》而努力工作。团队的初始规模有大约30人，BioWare还在网站上发布招聘信息，招聘关卡设计师、环境美术师和高级环境美术师，工作语言方面除了英语外自然还有法语——魁北克省的官方语言。Muzyka称，该团队也许最终还会协助《龙世纪——起源》和网络游戏《星球大战——旧共和国》的开发工作。

艺电蒙特利尔工作室成立于2004年，位于加拿大魁北克省首府蒙特利尔，目前拥有700余名雇员，其作品有《极限滑雪》《布吉》和《战地双雄》。

■《教父Ⅱ》压盘，4月7日发售

来自EA的消息，原定于2月24日发售的动作游戏《教父Ⅱ》（The Godfather II）已宣布全平台压盘，并定于4月7日率先在北美地区发售，欧洲地区的发售日是4月10日。

这款由EA Redwood Shores工作室负责开发的游戏沿用了前作中受到欢迎的游戏机制，并彻底发挥了招牌式的“黑手”操控界面，玩家可以更聪明地与敌人格斗，并体验全新的组合技、战术和终结技。玩家将与精心挑选出来的手下并肩作战，这些手下各自拥有技巧与专长；每位家族成员也拥有特殊能力，例如破坏、纵火、工程、急救等。《教父Ⅱ》还展示了它的多人对战关卡，相信一段时间内会成为主机平台上比较热门的对战游戏。


《教父Ⅱ》的经营模式一直非常独特，本作中查看自己的产业会更方便

■艺电对2008年表现基本满意

近日，美国艺电公布了重要的假期销售季度的表现，并调低了今年的预期营业目标，将预期裁员比例提高到11%。此外还推迟了一批重要作品的上市日期，包括《模拟人生3》和《龙世纪——起源》。

在高盛公司举办的技术和互联网会议上，美国艺电首席运营官John Pleasants承认公司存在问题。虽然正经历经济衰落和数字发行带来的投资增加，以及最近Wii版游戏开发触及了底线，但是Pleasants称，EA虽然销售业绩有所走低，但“我们只是没有大获成功。”Pleasants还称，在如今这样严重的经济衰退时期里，消费者倾向购买打折产品或者最需要的产品，这是游戏业可能受到的冲击之一。

月评

■如何大获成功?

经济危机的影响在2009年的波及更广，对任何行业和公司都是严峻的考验。EA的战略调整会有多大的作用呢。《战锤Online》的群众基础很深，也没有取得巨大成功。《极品飞车》系列和FIFA系列虽然都是很成功的单机游戏，但《极品飞车世界在线》和FIFA Online 2这样的网游前景还不明朗。在中国市场，九城不断强调代理FIFA Online 2将会跟《魔兽世界》一样成为他们另一根经济支柱，分别成为休闲网络游戏和3D MMORPG两个领域最成功的游戏，计划看起来很棒，但是这样的网游真的会起到《魔兽世界》一样的作用么？许多人对EA新一年的表现似乎并不看好。

EA首席运营官John Pleasants认为，EA自己的游戏产品还有消费空间，但是消费者却没有选择它们，关于这一点，公司的确应该负全部责任。至于今后的改进，Pleasants表示，公司将作出一些改变，比如将集中精力在少数产品上，与此对应的是，EA今年发布的游戏产品将比去年减少20%。

关于Wii平台，Pleasants称，EA目前有25款Wii平台游戏正在开发中，没有任何一款是移植作品（《极品飞车》和《死亡空间》的Wii版都是单独面向该平台开发）。他补充说，公司将修订很多游戏，将之整合，避免出现题材重复。EA还在重新考虑游戏的促销措施。Pleasants表示，一般来说，玩家等待游戏发布消息的时间太长了，因此他们将在游戏发布前很长一段时间内就开始促销，主要是不断提供新的有用信息，如截图和视频等。


John Pleasants认为，EA还能做得更好


你的第一印象肯定是《波斯王子》或《战神》。游戏中的但丁有超强的弹跳能力，可以通过连跳来跳到高处，也可以在空中利用镰刀滞空然后发动攻击

但丁的地狱

预计发售日：2010年

■福建 Dreamer

■无论你是否因之想起《战神》，但丁《神曲》的独特背景都会让这款新作备受关注。

《但丁的地狱》是根据14世纪伟大诗人但丁的著作《神曲》改编而成的动作游戏。《神曲》讲述但丁穿越整个地狱寻找挚爱的女人比阿特丽斯的过程，结合《圣经》、当时意大利的民间传说和神话，生动地描绘了地狱和天堂的情景，这部作品对后世的很多艺术创作都产生了深远的影响，在现代也有很多以此为题材的电影、音乐、游戏等，这次一款又把它改编成了一款快节奏的动作游戏。

原著如何改编

对原著如何取舍和修改以适合一款动作游戏，是设计者面对的难题。开发的主脑认为，这主要有4方面的问题，其中有的基本遵照原作，有的则需要作较大改变。

第一个就是设定。但丁在原作中非常细致地描绘了地狱的景象，因此在游戏中，从位于地面的地狱入口一直到第九层最终Boss的所在处，所有关卡的场景只要照他的描述呈现出来即可，但丁提到的冥河、冰湖等重要的地点玩家都会在游戏中看到。第二个方面是角色。原作中但丁、比阿特丽斯、维吉尔、撒旦等主要角色以及很多但丁与之交谈的受难灵魂都会在游戏中出现，迈诺斯王、三头犬以及长诗中描写的各种各样的怪物也都会一一登场。

第三个方面是主题。原作中关于死亡、罪、诅咒和惩罚等沉重的话题，随着玩家逐渐深入地狱会越来越深刻地感受到。人生不是命定的，死后的结果也并非已经决定，人在活着的时候可以选择行善或作恶，死后就会承受这些选择带来的后果，这种自由意志的概念在游戏中也有一定表现，比如玩家可以选择要惩罚还是救赎那些灵魂。最后一个方面是故事，这部分就需要较大的改动，因为原作就是但丁和同伴在穿越地狱、前去寻找比阿特丽斯的过程中不断地交谈，没有什么戏剧冲突。因此原作多达14000行的诗句只会在一些关键的地方被保留，交待故事的发展。原本没有很大作用的撒旦则会成为但丁的主要对手，因此而产生很多的冲突。

但丁的新面目

但丁这个凡人要摇身变成了不起的英雄，他战胜了死亡，拿着死神的镰刀，戴着灌注了神圣力量的魔法十字架；他深爱着比阿特丽斯，他不怕任何艰难险阻，闯入地狱，就只是为了拯救


似曾相识的战斗场景

她的灵魂，同时他也不是一个完美的人，他有很大的缺点，也背负着很多罪，这样的但丁才完全符合一个21世纪动作游戏男主角的特质。

游戏中但丁可以挥舞镰刀使出各种华丽的连招，也可以用来格挡，继而使出各种反击技。他还可以用那个魔法十字架来放出强力的冲击波造成区域伤害，一次消灭大量的敌人。他还可以使用一些法术。游戏过程中但丁会收集到灵魂点数，比如碰到一个受难的灵魂，可以选择惩罚它来得到1000点数，或选择通过一个快速按键的小游戏来救赎它得到2000点数，这些点数可用来升级但丁的能力和武器。

游戏的设计团队中包含了参与制作过《战神2》的人员，最重要的是全面采用了擅长“黑暗美学”的“地狱建筑师”Wayne Barlow的原画作品，他的绘画风格很符合《神曲》的意境，加上不错的战斗系统，游戏绝对值得期待。

英文名：Dante's Inferno　本刊译名：但丁的地狱　游戏类型：动作　制作：EA Redwood Shores
发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

《极品飞车》的网络版是一款道具收费游戏。其中会有很多不同种类的道具可以赚取购买，以提升你的游戏体验。你还可以改造、定制你的车，使它更快更好



极品飞车世界在线

预计封测日：
2009年4月（中国台湾省）
■重庆 五月

■传说中的《极品飞车世界在线》目前已经准备在中国台湾省开始小范围测试。

《极品飞车》系列是一个不断变革的系列，今年，这个系列将迎来它最大的变化——《极品飞车世界在线》（以下简称为NFSWO）将是一款纯粹的网络游戏。NFSWO并没有实行全平台战略，它将是PC平台独占的，并采用“免费”运营模式，PC玩家无需缴纳任何费用就可享受游戏。目前EA已经率先在我国台湾省公布了这款作品，所有中文玩家将能在第一时间一睹本作的风采。

车，永远的主角

车是所有赛车游戏的唯一主角，在NFSWO中，仍然以精致逼真的汽车模型和各种现实世界中的名跑车为卖点，更加鼓舞人心的是，在游戏运营期间，开发商会不断地购买汽车授权，利用更新补丁加入游戏中。开发人员还透露，游戏的车辆越来越多，或许将发展成一个汽车博物馆也不一定，几乎所有玩家都有机会买到自己梦寐以求的跑车。游戏中还会加入备受好评的汽车改装功能，玩家可以自己改装任何一辆汽车。

自由的公路骑士

NFSWO以系列中较新的《卡本峡谷》和《最高通缉》为蓝本制作，融合了两作中最受欢迎的元素，同时官方还公布，为了顺应网络化，会有一系列的原创元素来加强玩家的游戏体验，其中也会考虑到其他网络游戏玩家群体的特点，进行设计。

游戏将弱化剧情，听到这个消息也许玩家们会稍稍感到失望，但事实上，开发小组这么做恰恰是为了凸出玩家的“体验”。所以此举并不是简单的简化，相反的，而是更加丰富——加入了更多的RPG元素和更大的自由度，让玩家在自由的游戏世界中书写自己的经历。

和其他系列作品相比，玩家将置身于一个真正的《极品飞车》世界，每一辆车都是由真人驾驶，所有比赛都是由玩家发起，如果能在这样一个世界中战胜各方对手，其意义和成就感自然不同。EA的目标就是建立一个聚集各路赛车玩家的“平台”，而非仅仅是一款游戏。

城市和地图

一直以来，《极品飞车》系列的核心思想是“赛车的乐趣”，并不会过于严格地追求赛车模拟的真实性。根据不多的官方披露，游戏会突出以往爽快的特点，继续强化这一核心路线。

公路和城市，是赛车游戏永恒的主


NFSWO的概念图：不同IP地址的玩家在同一个网络里交流和对战


首部预告片的CG画面，游戏中将有丰富的比赛模式供玩家们互相切磋


警察来了！

英文名：Need for Speed World Online　本刊译名：极品飞车世界在线　游戏类型：竞速
制作：Black Box/EA Singapore　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

独家专访EA Asia联合制作人Jean-Charles Gaudechon

Jean-Charles Gaudechon目前任职EA Asia联合制作人，负责EA亚洲主要游戏的规划及研发，目前在EA Singapore进行工作。在投入《极品飞车》项目前，Jean-Charles在北美担任游戏制作人，负责包括FIFA、NBA Street等畅销游戏在内的多款EA游戏的开发。



大众软件：我们都知道，在NFSWO正式宣布之前，围绕Black Box工作室出现了许多传闻，比如关闭、裁员、开发计划调整等。是否可以告诉我们，这段时间的真相是什么？

Jean-Charles Gaudechon：Black Box没有关闭，我们只是搬家了。因为EA Canada的办公区（20分钟车程）还有空闲，所以我们就搬到那儿去了——只是为了避免支付温哥华闹市区的高额租金而已。

大众软件：中国大陆地区是目前世界上网游人口最多的地区，为什么NFSWO却率先在这个地区之外开展测试？中国台湾和中国大陆地区玩家的口味可能不太一样，你是否认为这种测试取得的结果并不适合中国大陆地区？

JCG：每个区域有每个区域的不同需求，这一点我们十分清楚，我们会认真研究并给予亚洲不同地区的玩家最好的游戏体验。

大众软件：谈谈这款游戏吧。之前我们能看到的图片和文字资料很少，请问相对于之前的NFS，这款网游最大的特色是什么？

JCG：NFSWO是一款免费的PC网络游戏，最大的特色就是可以和朋友一起在这个巨大的世界里驰骋。

大众软件：警察追逐的传统模式会出现在NFSWO中吗？具体将如何体现呢？

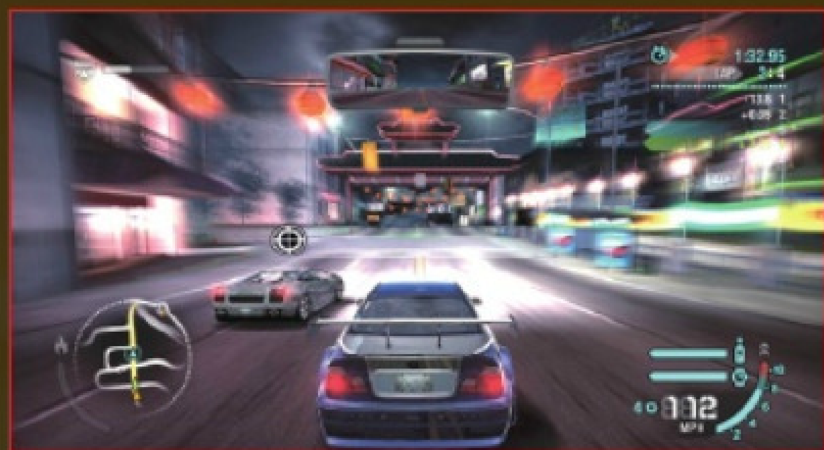
JCG：警察无处不在！你可以在开放世界里和警察玩猫鼠游戏，也可以进入特定的追踪模式，这个模式下，玩家的主要任务就是逃脱警察的追逐。

大众软件：从单机游戏改编成的网游都面临同一个问题，那就是如果长久地吸引玩家的注意力，让他们总是喜欢这款游戏。对此，NFSWO有什么对策？

JCG：对于网络游戏，最关键是可以更新许多新元素，这是与家用机游戏完全不同的体验。EA有一个很棒的跟踪记录系统正在多个平台上开发，这能让我们清楚玩家的需求，我们相信通过反馈，我们可以为玩家提供更长久的令人兴奋的游戏体验。



警车追逐将是一个独特的比赛模式


游戏的城市面貌更贴近《生死卡本谷》


中国元素：赛车经过“中华门”



NFSWO拥有标准的网游界面：左上角显示小地图、右下角显示速度表，屏幕正上方是功能快捷键，左下角则是中国网游玩家最熟悉的区域——聊天频道

题，道路的设计如何，城市是否够大，将对玩家的游戏体验产生极大影响。关注这一点的玩家们准备欢呼吧——NFSWO中的地图将是《极品飞车》系列有史以来最大的。游戏将收录《生死卡本谷》和《最高通缉》中的Rockport和Palmont两座城市，组成一张巨型地图，同时提供足够开放的场景，让玩家在城市中自由驰骋。

警察！

别以为网络世界就没人管了，游戏中所有玩家都有机会一睹警车的风采，并且它们的AI还会大大加强。当然，玩家见了警车，唯一的方式还是跑。

商业模式和经济体系

NFSWO中的经济体系是完全动态的，物资和物品的价格将根据所有玩家的市场活动作出变化。玩家和玩家之间可以互相交易，还可以互赠礼物。所以在游戏中搞好人际关系，和有一个做生意的头脑也是很重要的。目前官方还没有公布社交功能的细节。

从目前公布的资料来看，《极品飞车世界在线》将会是一款高自由度，有着丰富车辆资料库和深度改装系统的游戏，加上全新的社交功能，未来还是非常值得期待的。P


《换档》将赛车模拟的真实性放在第一位，哪怕是选择主视角，也能通过车内仪表盘的变化掌握车辆的详情，一路飞驰

极品飞车——换档

预计发售日：2009年第四季度

■福建 风梦秋

■终于，印象中追求高爽快度的《极品飞车》系列开始认真研究拟真度的问题。

《极品飞车》系列有着很长的历史，自从1994年在3DO上首次推出至今已有25年。《极品飞车》系列在归于EA旗下后，开始成为有名的游戏系列，但其发展过程中风格多次改变，比如《极品飞车——保时捷之旅》属于追求高模拟度的正统赛道赛车游戏，《极品飞车——街头狂飙》也是有着较高模拟度以及非常强大的自由定制功能。其他的作品则主要是一种大众化的、追求畅快感和各种炫目效果的街头赛车风格，从开放式的街头追逐到夜晚的地下赛车，主题不断变化和反复。但也许正是因为风格的嬗变，反而使游戏近年来的表现出了一些疲态和发展方向上的迷失，令很多玩家感到失望，在2008年推出的最新续集得到的评价也较差。

全新工作室担纲

为了扭转这个形势，争取让喜欢不同口味的玩家都能满意，美国艺电在年初一口气宣布了4款由不同工作室开发的、分别对应不同平台的《极品飞车》系列新作，这款《极品飞车——换档》（下面简称NFSS）是其中对应PC、Xbox 360和PS3平台的续作。就像名字所影射的那样，这款续集将会有很大的转变，它将呈现以往任何《极品飞车》游戏都无法达到的超高模拟度，甚至想要跟《GT赛车》等名作一较高下，来争取那些高端玩家。这样的定位和这种信心主要是来自于它的制作团队，这款续作是由伦敦的Slightly Mad Studios（原Blimey Games）负责制作，他们中的骨干人员来自于制作过GTR FIA Racing、GTR 2和GT Legends等作品的SimBin，后来大多数成员离开SimBin，组建了这个新工作室。

高拟真度的实现

NFSS追求高模拟度的努力从车俩碰撞的设计上就可以清楚地看出来，过去的《极品飞车》总是专注于“子弹时间”等特效以及漆皮脱落等花哨效果来呈现一种电影大片似的感觉，这次他们则专注于真实感，力图模拟那种刺耳的、令人颤栗的碰撞体验。除了运动模糊外还会有剧烈的摄像机抖动，就像电视转播中回放的车内摄像机拍摄的碰撞画面一样，而驾驶者在碰撞后也会出现短暂的视线模糊。而除了各种逼真的碰撞音效外，甚至还会听到驾驶者在高度紧张时剧烈的心跳声和碰撞之前陡然急促的呼吸。此外还是有一些画面上的小


从《极品飞车——地下狂飙》开始，NFS系列开始尝试不同的风格，并且一度离开PC平台，这段“弯路”使得系列的影响力不如从前


《极品飞车——无间风云》从系统到色调都受到批评，但销量不俗

效果来加强真实感，比如高速驾驶时的隧道视效、挡风玻璃上隐约的倒影以及引擎散发出来的热气等。

在NFSS中玩家扮演的就纯粹是一个赛车手，所有的比赛都会在正式的赛道上进行，或者是现实中存在的合法赛道，或者是游戏虚构的赛道，或者是

英文名：Need for Speed: Shift 本刊译名：极品飞车——换档 游戏类型：竞速
制作：Slightly Mad 发行：Electronic Arts 期待度：★★★★


Slightly Mad Studios自豪地表示，NFSS是“有史以来画面最漂亮的竞速游戏”

封闭的公路，而不再有开放式的自由赛车。你不会在大街上被警察追逐，或者是参与那种旧式的街头赛车。游戏中将包括15条现实中的赛道，包括英国肯特郡的传统赛道布兰兹-哈奇赛道，那里是运动赛车和GT赛车的主要赛道，举办过很多重要的大赛。另外还有高度还原现实的伦敦赛道，这条赛道沿途经过伦敦眼、国会大厦、郡政厅、威斯敏斯特桥、菲里埃大桥等许多伦敦的地标性建筑，风景极佳——这或许正是许多游龄10年以上的NFS玩家所期待的。

你的车库

NFSS把重点放在了驾驶体验上，而不是赛车之类的收集要素上，尽管目前还不确定是不是所有的赛车在开始时就都可以使用，不需要通过某种方式来解开。NFSS中总共有超过70种的各类车辆，其中包括保时捷997 GT2、奥迪RS4、Lotus Elise 111R以及专为《极品飞车》系列改造的福特野马车型Shelby Terlingua、雪佛兰Corvette Z06、Pagani Zonda F.等各种名车。这些车辆不管是在外观、声响还是感觉上都很接近真实车型。不只是视觉效果，车辆的性能也会力求真实。

就像《极品飞车——街头狂飙》一样，NFSS也会有同样深度的定制功能，玩家可以从内部和外部来调整自己的赛车，调整车辆内部时可以看到完整细致能够正常工作的各种部件的3D模型，当然对没那么专业的玩家来说，也有一些预置的设定这样可以快速进入比赛。另外，NFSS中的车辆不会像碰碰车一样可以随意撞击而什么事都没有，撞到太多障碍对车辆的形状、外表和性能都会产生影响。另外，还会有很多小的细节，比如活生生的观众、赛道工作人员和LCD屏幕等来营造出逼真的比赛日的气氛。

车内视角包打天下

对于喜欢驾驶室内第一人称视角的玩家，游戏也提供了非常细致的车内视角，玩家会看到细节丰富的仪表盘、上面有能正常工作的全套仪表，玩家甚至可以选择关闭HUD而完全依赖于这些仪表。

玩家也可以看到各种驾驶的动作，当高速驾驶的时候视角会拉后，就好像驾驶员的头部由于高速而自然地后仰，同时握住方向盘的手也会抓紧。另外还可以转身察看车内或观察车窗外的情形。基本上，设计者认真研究了驾驶员的动作和驾驶时会出现的各种情况，以此来设计代表着驾驶员眼睛的车内摄像机视角该如何移动和变化。就是在使用车外视角的时候玩家也能感觉到自己和车子是连为一体的，车子加速时摄像机会拉后，而在刹车时摄像机则会猛然推前。

AI的进步

在AI方面游戏也有强调真实感的设计。在很多赛车游戏里电脑对手的表现就好像……电脑。一般来说它们的表现总是很完美和一成不变，总是以一模一样的方式过弯，而玩家能够取胜则是由于传统的“胶水”和“橡皮筋”方式的电脑AI设计，不管落后多少或领先多少，一般电脑对手都会神奇地保持在你的周围来营造比赛气氛。而在NFSS中，电脑对手会更像一般人，它们也会在转弯的时候判断错误，也会碰到墙上，也会出现刹车锁死的情况，而且它们还会针对玩家的行动作出相应的反应。比如，如果你老是恶意撞击它们，它们也会设法以牙还牙；如果你厚道地谨慎驾驶，它们也就不会来惹你。

虽然追求高模拟度，但NFSS并不是专为高端玩家而设计，任何玩家都可以从中找到乐趣，职业生涯的系统就是为了达到这个目标，让一般的玩家可以轻松上手，而技巧娴熟的高端玩家也能很快进入极具挑战性的比赛。在连线的部分也有类似的设计，游戏支持最多16人在线比赛，玩家可以像职业生涯模式中一样提高自己的在线数据，找到水平相似的对手。

《极品飞车》系列有着悠久的历史和庞大的玩家群体，发展过程中不断变化，每个爱好者都有自己偏爱的风格，这次的NFSS还未推出已经引起了很多争论。有的人看好这个制作团队，相信这个续集会成为能带来很多乐趣和挑战性的极品；有的人喜欢街头赛车模式，认为这样的改变一定会导致失败；有的人不相信这个游戏能够媲美GT，但仍然抱有期待。不管最后NFSS在与Forza Motorsport 3以及Gran Turismo 5的竞争中表现如何，是会取得成功、满足追求刺激的普通玩家，还是讲究专业性的高端玩家，EA这次的尝试还是很值得肯定的，就让我们拭目以待吧。P


城市赛道是否能赢回老玩家的心？


座舱内画面的渲染非常逼真


Slightly Mad Studios说，目前发布的首批截图都是游戏内真实画面，而非经过渲染


NFS用名车标榜自我身份的策略依旧还延续着，NFSS里还有众多知名品牌的车型亮相

头条新闻

■刘谦出任《神鬼传奇》首席魔法师

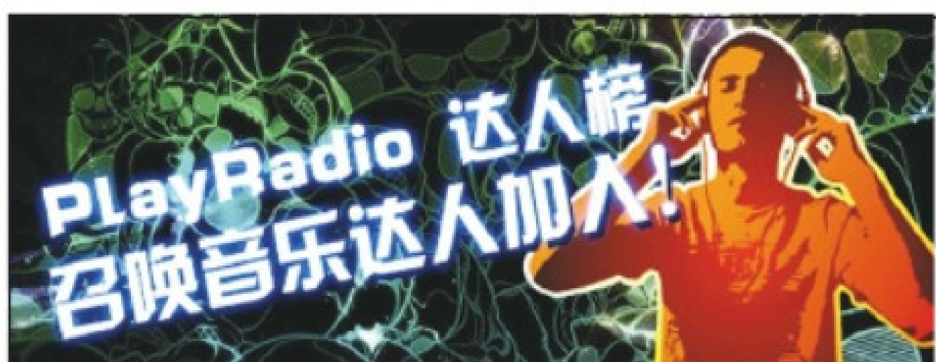


持续了数周的关于刘谦代言网络游戏的争论终于尘埃落定。3月20日，完美时空正式宣布全球首席华人魔术师刘谦出任该公司旗下网游《神鬼传奇》代言人。

谈及此次代言，刘谦对此表示："完全没有想到自己能够在内地为线上游戏代言，其实游戏与魔术都是一样的，都是想人们展示一个未曾见过的神奇世界。只不过，游戏需要你去探索，去揭秘，而魔术，你只需要享受那种惊讶瞬间的快感就可以了。"

《神鬼传奇》中，众神之王奥丁和亚瑟诸神一起用神器创造了世界莫提尼亚，为了追求秩序的平衡，世界莫提尼亚上诞生了两个对立而平衡的种族阵营：半神、精灵、人类和亡灵生物、魔兽，三大巨人族。在火焰之神洛基发起众神之战后，莫提尼亚陷入空前的动荡，《神鬼传奇》故事就此展开。

■ "Play 达人榜"第十期榜单正式揭晓



完美音乐台（http://radio.wanmei.com）"Play 达人榜"第十期榜单已于近日正式向广大玩家揭晓。玩家"龙猫的幺幺"以一曲古香古色《天仙子》，荣膺"Play 达人榜"第十期冠军。据了解，"Play 达人榜"是完美音乐电台一档旨在展现游戏玩家音乐才华，实现玩家音乐梦想的节目。玩家只要把自己最满意的原创或翻唱音乐作品提供给完美音乐台，就有机会成为PlayRadio的音乐新星。

■终极安保 "完美神盾"即将上线

据悉，完美时空网络技术有限公司将于2009年3月12日推出全新用户安全保护产品"完美神盾"。同时该产品也成为继"完美密保卡"和"电话密保"后，完美时空在用户安全保护上的又一重大举措。完美神盾采用U盘方式，内置有专业级密码库。玩家每次登录时完美神盾都会抽取动态密码验证，可直接杜绝一切网络木马病毒的侵袭。由于采用了独特的软硬结合的方式，完美神盾是经常在不同网络环境下登录游戏的用户的必备之选，也是普通玩家目前所能获得的终极账号安保手段。

■《诛仙》开放虚拟交友平台



《诛仙》虚拟交友平台已于3月初正式上线。在这里，玩家可以自行发布征婚、征友、收徒、家族帮派收人等信息，可以交换个人资料、个性签名、留言甚至真实的个人照片，还可以对发布的信息进行投票，对等级、人气等进行排行。

该交友平台建立了十分严格的个人资料、照片上传流程，并会通过人工审核、技术屏蔽、玩家投诉等多种方式屏蔽不良个人资料和信息，保证交友平台能够健康有序发展。

月评

■ 涉足魔幻，完美完善产品线

根据完美时空2008年财报显示，尽管全年净利增长近8成，但其第4季度净利润却出现了首度下滑。第4季度净利润为1.248亿元人民币，比上季减少7400万元，环比下降37.2%，同比下降14.7%。据了解，这是完美时空上市以来净利润首度出现负增长。池宇峰对此表示："短期内，完美时空对现有游戏的升级稍微放松，而且对现有的产品也正在集中做大的更新。这种更新方面的放慢速度，是导致公司业绩下降的一个重要原因。"此次更新，也包括正在内测期间的《神鬼传奇》。

我们来看一下完美旗下的产品列表：休闲网游《热舞派对》和《武林外传》、回合制游戏《口袋西游——蓝龙》、仙侠类扛鼎之作《诛仙》、三国背景的《赤壁》、中国传统神话游戏《完美世界》。可以说，完美几乎已经涉猎了时下最为流行的几类产品，但却独缺经久不衰的西方奇幻题材。而《神鬼传奇》的加入，则填补了这片空白，再次完善和丰富了完美时空的产品线。

很多业内人士，包括不少玩家，都认为目前国内网游正在面临产品同质化现象，不少网游企业在第一款游戏风生水起、扬名立万后，却缺乏长线续航能力，虽然也有新品陆续面世，但始终无法超越首款的辉煌。完美同样面临这样的问题。虽然海外拓展是发展方式之一，但如何稳固自身地位和保证持续性发展，国内阵地是绝对不能失守的重镇，也正鉴于此，《神鬼传奇》进入大家视野。

完美目前的策略是以完美时空品牌作为平台，整合、促进旗下多款游戏、网站的纵向发展，已达到点面结合的目的。如果说平台是一颗大树，那么产品就好像盘杂的树根，对市场这片土地植入得越深，越多，才能够运输更多的养分。很明显，《神鬼传奇》就是一条新的根须。P



《神鬼传奇》职业对比分析

■河北 老鸭

《神鬼传奇》提供5种职业，每种职业在游戏中分别代表了不同的形态。玩家在选择职业的时候，需要充分考虑到各职业之间的互补性，以及职业特点产生的特殊效用。以下，就根据封测数据、以及内测版本的调整，从练级速度、职业特性、PK领域等方面，对五大职业进行对比分析。

战士

虽然游戏将战士定义为战斗机器，但是笔者认为这种说法是不正确的。战士的防御和血量不如骑士，单位时间内的输出又绝对比不过法师和刺客，那么战士的特点在什么地方呢？首先，战士的攻击输出比较稳定，最高攻击和最低攻击相差不是太大，这一点相比刺客较大浮动的攻击，有了稳定输出的优势。此外，虽然说战士在防御方面比不上骑士，但物理防御还是处于游戏中第二位的，只是闪避少得可怜，同法师的物理闪避相差无几。再有，战士的法术防御较低，天生不抗魔法。说到战士在战斗中的作用，基本上可以用炮灰、捣乱者来形容。在战士的技能中，眩晕、持续掉血、快速冲击目标是他的招牌技能，这些技能对所有职业来说都是非常致命的打击，因为中招之后，几乎就等于变成菜板上的死鱼，任人宰割。战士追求的是绝对的高攻击，而防御和血量则是次要因素。并且战士的暴击率仅次于刺客，且攻击力较为稳定。

装备选择：附加属性中幸运一击是首选，此外也要保证一定得血量，毕竟没有较强生命力的话，连当炮灰的资格都没有了。战士的灵魂套装附加属性是所有职业中最为诱人的：加攻击上限百分比、加幸运一击。

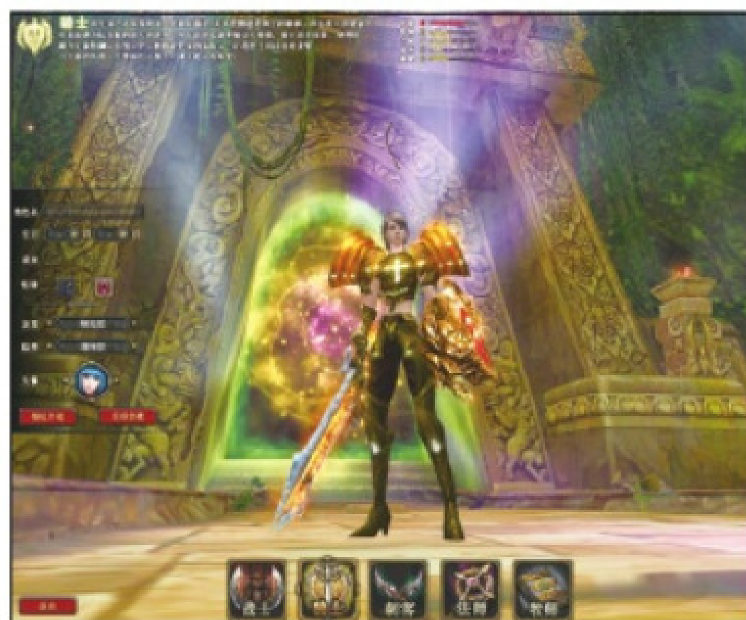
注意事项：战士在战斗中千万不要和目标展开拉锯战，因为任何一个职业只要脱离战士的攻击范围，就可以让战士成为一只没头的苍蝇。所以一定要在战斗打响的第一阶段内就控制住战斗局面，将主动权牢牢控制在自己手中，并且合理运用各种减益技能。切记，一定要正面作战。

娱乐度：★★★☆　关注度：★★★☆　开销度：★★★


战士

骑士

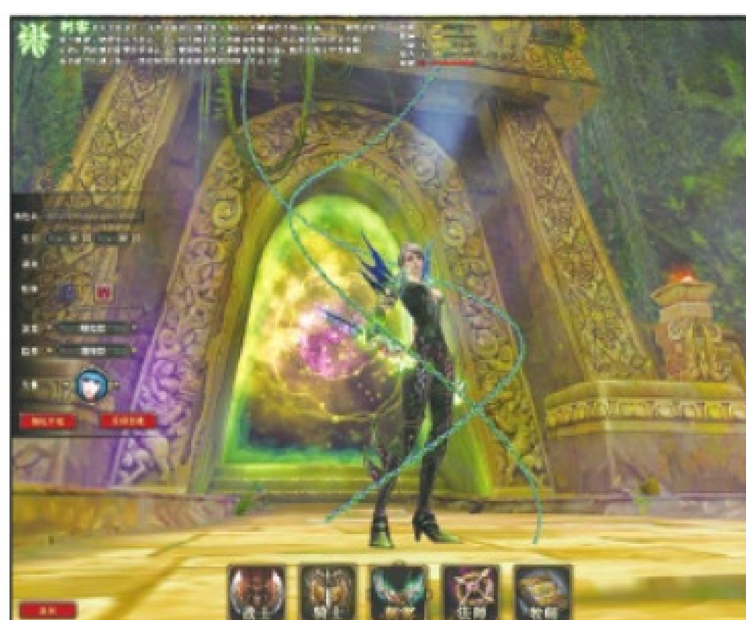
骑士同战士在攻击形式上完全相同，但骑士并非像战士那样成为战斗打响后的第一批炮灰，因为骑士是永久的炮灰。作为游戏中防御能力最高、血量最多的职业，没有比骑士更合适的肉盾了，所以骑士是天生的MT。并且在战斗局面的控制上，骑士也不亚于战士。战士是用攻击来控制战斗局面，而骑士则是利用挨打来控制局面。例如嘲讽、牺牲、无敌等技能，就是以自身为代价来控制战斗局面的。骑士的致命弱点就是攻击力低，并且命中率也较低，通过实际游戏发现，甚至比战士的命中率还要低。骑士的前期发展要比战士艰难得多，因为攻击低的弱点，在打怪速度上要比战士慢许多，虽然节省了很多药品钱，但较慢的速度也是十分磨人的。但是当骑士穿上30级套装以后，随着攻击力、防御力和血量的提升，骑士在战斗中可完全使用群攻来快速杀怪。只是如果攻击较低的话，群攻杀怪的速度优势在角色初期和中期并不明显。倒是骑士可利用嘲讽、等技能，来为其他群攻职业拉怪。强烈建议骑士选择组队练级，否则就要遭受单刷的痛苦了。


骑士

装备选择：骑士的装备选择偏向血量、防御，此外笔者认为骑士再增加防御的同时，也应该考虑各种抗性的存在。毕竟到了后期与法师、牧师进行PK，以及对抗高级法怪的时候，抗性是犹为重要的。

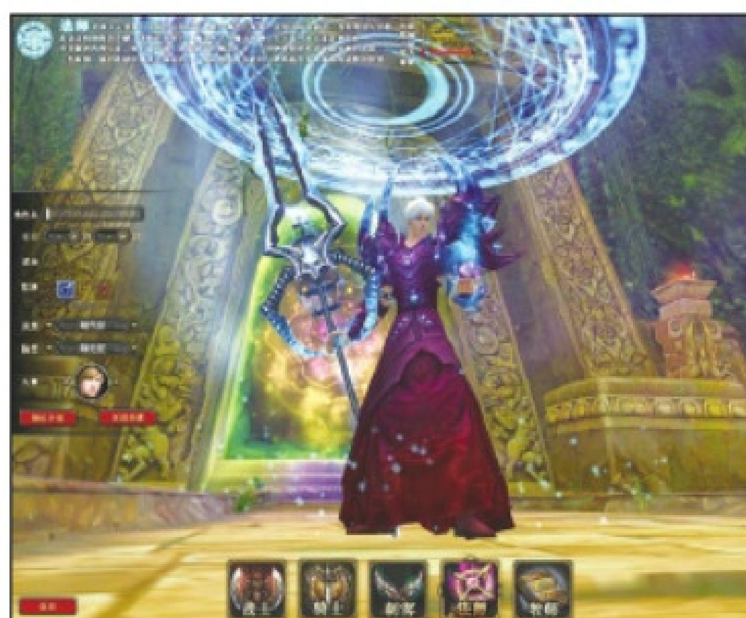
注意事项：骑士是一个很强大的职业，除了上文提到的需要组队升级外，骑士几乎无懈可击。顺带说一句，骑士是最省钱的职业。

娱乐度：★★★★☆　关注度：★★★★☆　开销度：★★


刺客

刺客

什么是物理攻击？刺客才是真正的物理攻击大师，虽说战士的物理攻击最低值比刺客高，但单位时间内的输出，所有职业都比不上刺客。说起刺客的弱点，可以归纳为：攻击输出不确定、防御低、血少、抗魔法能力差等。所以要想成为一名称职的刺客，必须要靠装备来弥补这些不足。控制输出不


法师

确定性的最佳途径就是增加幸运一击，与此同时还要增加刺客的暴击率。高暴、高幸运，就是刺客攻击的最终目标。如果幸运一击和暴击同时产生作用，那么刺客的瞬间攻击将是原攻击的数倍。另外，要弥补防低、血少弱点的话，并不是去增加这两项数值，而是应该从侧面来降低这两项弱点所产生的负面效果。闪避率就是弥补防低血少的最佳途径，并且闪避还是刺客较为突出的一个属性值，高闪避的话，将会让敌人的攻击出现多多的Miss，从而就将防低血少的弱点掩盖。命中，也是刺客最为关键的属性，高命中刺客可实现连续快速输出，从而达到单位时间内最大输出的目的。为此可以定下结论，优秀刺客的特点就是：高暴击、高命中、高闪避、高攻速。只不过，要想达到如此的境界，就要花费大量的金钱了，所以刺客是开销最大的职业。

装备选择：高暴击、高幸运一击、高闪避、高命中。命中越高，所产生的暴击+幸运的双重效果几率就越大。

注意事项：前期发展较为艰难，应选择组队进行各项战斗。在45级灵魂套装以前，不要对装备进行改造。

娱乐度：★★★★★　关注度：★★★★★　开销度：★★★★★

法师

法师是纯粹的远程炮手，以火元素和冰元素进行攻击，由于《神鬼传奇》不支持微操，所以法师在攻击过程中，要时刻保持与目标的距离。此外鉴于法师体弱的特点，法师在攻击开始的时候，应该以减益魔法为基础，首先降低怪物的移动速度，并且施放持续伤害技能。在初期阶段，法师的群攻效果不是很好，且只有一个群攻技能，并且从数量、造成的伤害数值上来看，都不是很理想。当达到55级的时候，法师学会了冰爆，此时冰爆+烈焰的群攻组合，才能让法师真正体会到什么是超强刷怪速度。法师需求高暴击，因为法攻本身数值就高，再配合上高暴击，这才能将法师的高攻特点完全展现出来。从封测中总结的数据来看，法师在PK过程中对战斗节奏的把握不是很好，虽然说各项减益魔法能够给对手带来负面影响，但脆弱的身体严重威胁法师自身安全，这种局面的产生，根本原因还是游戏给玩家提供更好的微操环境。1对1的话，法师可以和任何一个职业周旋，但多人PvP的话，法师除去放几个群体攻击去干扰对方外，剩下的只有等死的份儿。

装备选择：通过装备增加的防御效果不是很明显，所以不如选择直接加HP和MP的，暴击是绝对首选，同时也要考虑到冰元素和火元素的攻击加成。

注意事项：初期升级很快，到了中后期的时候，升级速度会减缓。如果单人升级的话，建议降低卷轴难度，用群攻去刷。法师的高耗蓝特点，可能会造成经济上的拮据。

娱乐度：★★★☆　关注度：★★☆　开销度：★★★★

牧师

牧师可能是游戏中受关注度最低的职业了。在封测中，加血职业真的是可有可无。造成这个局面的直接原因就是每天系统都会配发元宝，使用这些元宝可以购买商城药品，导致牧师的受关注程度几乎为零。但游戏进入内测阶段后，就不是所有人都买得起商城药品了，这便给牧师提供了生存空间。牧师是练级速度最慢的职业，自身攻击力不高，虽然装备了盾牌，但整体防御能力也仅比法师略有提高。笔者在封测中曾经和高级牧师进行过一次非友谊性PK，最终结果以笔者惨败而告终。落败的原因在于，牧师有太多的减益魔法技能，以至于笔者不是无法行动，就是不能使用技能。由此可见，牧师的攻击特点并非直接伤害，而是趋向Debuff选手。高等级牧师的战斗能力还是很强的，前提条件是能够熟练运用自己的多种减益魔法。笔者认为，对操作技巧的要求程度，牧师甚至于高于法师。

装备选择：以附加精神为主，同时注意防御和血量，毕竟保护好自身，才能为队友提供各项附加状态

注意事项：一定要找好队伍练级，否则整个升级过程无异于炼狱。此外，牧师的技能要求等级较高，要想完全发挥出牧师的特点，技能等级必须提高。这也是阻碍牧师升级速度的一大原因，同时更加大了游戏币的消耗。

娱乐度：★★★☆　关注度：★☆　开销度：★★★★



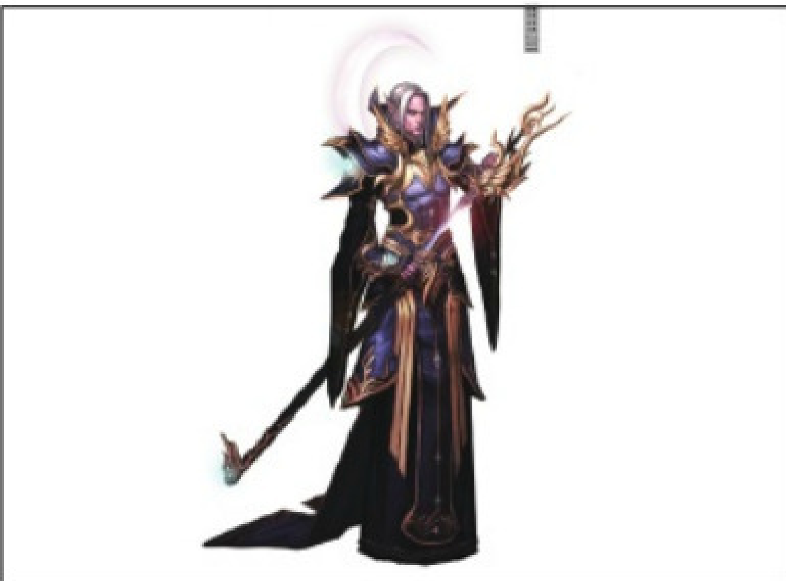
牧师



魔法师副本



元宝商人



精灵王副本

《诛仙》青云飞升技能加点解析

■北京 天外飞仙

仙界、魔界、佛界，《诛仙》三大飞升阵营早已开放了一段时间。神秘的远古幽境，无上的绝世力量，超凡入圣的飞升境界……或许这些你都早已经体验到了，甚至已经快要到达飞升的无上境界了，但面对全新的让你眼花缭乱的技能修为，你是否已经不知如何选择了呢？下面，就让我们拨开遮盖在飞升技能前的云雾，解析青云专属飞升门派技能。

青云飞升加点之仙界篇

仙界，曾是神圣的代名词，这里有着宏伟无比的神殿，无数飘浮的大小仙岛，多少凡人曾经梦寐以求的神仙殿宇，在这里都触手可及。当你飞升入仙时，你会发现，行走在虚无缥缈的仙界，是多么的逍遥自在。当你飞升入仙时，将会获得三种门派技能的升级，这三种技能分别是炼气还神Ⅱ、怒剑狂花Ⅱ、天地不仁Ⅱ。不但会增加11种道术技能和6种通用技能，并且加点不再需要技能点数，而是更加容易获取的道心值。下面就让我们来一一分析青云入仙的门派技能。

入仙技能之炼气还神Ⅱ

炼气还神Ⅱ，作为青云炼气还神技能的晋阶版，此技能1级时可以在4秒内为自身回复528点真气值，并且有概率生成“真元碎片”。此技能释放时，不需要消耗气血和真气。并且技能级别越高，回复的真气值就越多，在打怪的过程中，可以为自己省下不少药钱哦。

修习要求：等级125级，炼气还神技能达到8阶，需要18 000点道心值。

推荐指数：★★★☆☆

入仙技能之怒剑狂花Ⅱ

怒剑狂花Ⅱ，一级时，追加基础攻击5%，并且让目标持续损失气血，在12秒内流失当前气血值的5%，同时会解除自身的流血效果。此技能的优势是冷却时间仅为16秒，也就是说，技能在12秒失效后，仅需4秒就可以为敌人再次附加上流血效果，简直就是鬼道天选道怨技能的小翻版。加上可以解除自身的流血效果，可谓是不可多得的技能。

修习要求：等级要求125级，怒剑狂花技能达到9阶，需要18 000点道心值。

推荐指数：★★★★☆

入仙技能之天地不仁Ⅱ

天地不仁Ⅱ，一级时攻击自身周围20米内的敌人（最多40个），追加本体攻击力3%，每次攻击有2%几率清除目标身上一个有利状态，冷却时间16秒，有33% 的几率立即冷却。这个技能作为群攻技能，不仅可以无视真气，而且可以清除目标身上的有利状态，并且有很高的机率立即冷却。这就意味着可以在最短的时间内清除对方身上的有利状态，对击杀对方有着非常大的影响。

修习要求：等级要求125级，天地不仁技能达到9阶，需要18 000点道心值。

推荐指数：★★★★☆

以上所分析的入仙青云三大门派技能，最高可以加至10点，加满后的威力不言而喻，所以不要心疼自己的道心值，这绝对是物超所值的技能。

青云飞升加点之魔域篇

魔域，诡异而炙热，阴冷而萧杀，玄黑的岩壁，破烂的索桥，炙热的岩浆将天空也染成鲜血般的妖异，在这里，就是天下所有入魔者的修习之地。当你选择入魔的那一刻起，你就成了凡人眼里的绝世妖魔，已不再属于人世。飞升入魔与飞升入仙一样，也会获得三大门派技能的升级版，以及11种魔劫技能和六大通用技能。这三大门派技能分别是寒霜剑气Ⅱ、天外飞仙Ⅱ以及真元华闪Ⅱ。入魔时升级技能所需要的也不再是技能点，而是魔性值。

入魔技能之寒霜剑气Ⅱ

寒霜剑气Ⅱ，一级时，追加基础攻击2%，令周围目标（最多25个）立即减速20%，持续16秒，并有2%的概率令其无法使用法术8秒，冷却时间16秒。一级时就可以令对方减速20%，而且还有一定机率无法使用法术，随着你的技能加的越来越高，这些数值还会在增加。试想一下，被你减速后的敌人，还无法使用法术，是一种什么样的概念？毫无疑问，胜利的天平是一直向你倾斜的。


雄伟的仙界神殿


青云技能


青云神技


少阳剑气

修习要求：等级125级，寒霜剑气技能达到9阶，需要18 000点道心值。
推荐指数：★★★★☆

入魔技能之天外飞仙Ⅱ

天外飞仙Ⅱ，追加基础攻击4%，25%几率令目标真气上限减少至100点，持续10秒，并有1%概率令其眩晕3秒，冷却时间16秒。让我们来看这个技能，可以让对方的真气值在瞬间减少至100点，在技能施放都需要上千真气值的前提下，这100点基本上就等于0了。也就是说，10秒内对方完全没有机会使用法术攻击你，并且有概率让其眩晕3秒，这就已经等于判了对方死刑了……

修习要求：等级125级，天外飞仙技能达到9阶，需要18 000点道心值。
推荐指数：★★★★

入魔技能之真元华闪Ⅱ

真元华闪Ⅱ，攻击力为基础攻击力的16%，目标气血比例越高，攻击力越高，冷却时间360秒。未飞升前的青云真元华闪技能在达到满阶后，配合天书后的攻击比例是161%，按此计算，加满后的真元华闪Ⅱ就有着160%的攻击比例提升，这无疑是强悍到可怕的攻击力。而且对方的气血值越高，输出的攻击力就越高，两个真元华闪神技配合之下，我想就是大罗金仙不坏之体也要崩溃了。

修习要求：等级125级，真元华闪技能达到7阶，消耗魔性18 000点。
推荐指数：★★★★★

入魔后的青云，可谓是魔性大发，威慑力大大提高，天外飞仙Ⅱ技能可以在最不利于自己的情况下，帮助你脱身，而真元华闪的双重技能，更是让青云的攻击变得更加锋利。

青云飞升技能之佛国篇

佛国，一个存在了万年的传说，这是一片充满宁静与祥和的净土。参透轮回之法、悟尽人世沧桑的佛经被书写在影壁之上，金刚法王威严而忠诚的守护着这片佛法净土。不生不灭的寂灭之境，生生不息的生命之气，站在如来金身面前，你会感觉到这些不可思议的神奇力量。选择入佛后也会拥有新的三大门派技能，分别是真元护体Ⅱ、天仙护体Ⅱ以及大道无形Ⅱ。进行技能的升级需要佛缘值。当然，入佛后，也会得到11种佛法技能以及六大通用技能。

入佛技能之真元护体Ⅱ

真元护体Ⅱ，一级时，令真元护体技能吸收伤害的基础值提升500点，令自身30秒内防御提升20%，冷却时间360秒。作为真元护体技能的升级版，真元护体Ⅱ不仅可以提高自身防御，而且令真元护体技能的效果提升了一个档次。随着技能级别的提升，所累积增加的防御效果将会让你的防守变得固若金汤。

修习要求：等级125级，真元护体技能达到7阶，消耗佛缘值18 000点
推荐指数：★★★★★

入佛技能之天仙护体Ⅱ

天仙护体Ⅱ，一级时，令天仙护体增加防御效果和真气效果提升10%，自身20秒内气血持续回复，总量为自身最大攻击的2倍，技能躲闪提升1点，冷却时间720秒。一级时，就可以为天仙护体技能增加10%的防御效果，那么加满10级，提升的比例将达到100%，这样的数字，我想已经不用再多说明什么了。而且自动回复气血，将让你在PK中，更加不易倒下。

修习要求：等级125，天仙护体技能达到5阶，消耗佛缘值18 000点。
推荐指数：★★★★☆

入佛技能之大道无形Ⅱ

大道无形Ⅱ，一级时，令大道无形技能的冷却时间下降5秒，30秒内攻击效果增加，效果相当于自身所有抗性和的10%，冷却时间360秒。一级时的大道无形Ⅱ就可以追加自身抗性10%的攻击力，在技能加满后，这一数字将呈几何形增长，这些增加的攻击力，再配合青云PK技能真元华闪160%的攻击加成，你会发现，你的攻击爆发力再一次得到了提升。而大道无形Ⅱ可以令大道无形技能的冷却时间下降，这无疑是让青云的生存能力变的更加强大，可以说是入佛青云们必须加满的技能之一。

修习要求：等级125级，大道无形技能达到3阶，消耗佛缘值18 000点。
推荐指数：★★★★★

很明显，入佛后的青云不再是那么弱不禁风，而升级版的大道无形Ⅱ的攻击加成也让真元华闪技能又上升了一个档次。入佛后的青云，在防御与攻击方面都变得比以前更加强大。P


神剑御雷


神秘的魔域


技能五雷轰顶


技能天外飞仙


技能真元华闪

"口袋"里面做大官

■北京 剑雨飞花




冰火九重天，生活乐无边



啊！好沉……



就是这么帅！



烧！烧！烧！



他的剑是冷的，他的血是冷的，他冻住了

在2月25日版本更新的《口袋西游——蓝龙》中，推出了"官职俸禄"系统。俗话说，一日为官，终生仕途；一人得道，鸡犬升天。官职在这个社会里除了象征着权力，更多的是一种荣耀的象征，而在《口袋西游——蓝龙》的世界里，玩家头顶上那一串串称号更是见证了玩家在游戏历程中经历的风风雨雨和点点滴滴。

"官职俸禄"系统是一种福利制度，目前在游戏中的"官职"分为文、武两大系，共有36种名号不同的官职，文官武官各占18种。有的官职中规中矩，比如举人啦，翰林啦，百夫长啦，大将军啦……也有的官职一看就让人忍俊不禁，比如时空注视者啦，混沌毁灭者啦等等。可别小看这些称谓，玩家不仅可以亲身感受一下做官的"乐趣"，还能了解到这些官职的出处和由来。

当官最高兴的是什么事情？当然是领取俸禄了。通过这个系统，玩家不但可以得到官职并且每日可以领取到与官职相当的俸禄。不同的官职俸禄也不尽相同，比如丞相领到的肯定就会比书生多，而百夫长要想和大将军领到同样的薪俸，那是不可能的事情。所以要想让自己的荷包鼓起来，就一层一层地往上慢慢爬吧。

当然了，升官难，难于上青天……在《口袋西游——蓝龙》的世界里，玩家朋友们想要赢得相应的官职，就必须积累"文采"或"霸气"两种不同的积分，这两种积分分别对应文官和武官两个系列的官职。

对于那些厌恶争斗，崇尚饱读诗书，出口成章的玩家来说，只要每日参加经验丰厚的答题活动就可以获得文采积分。本次更新的问题更加注重知识性与趣味性，里面不仅有一些生活中常见的社会知识、历史知识和科学知识，还有很多娱乐方面的内容，让你在回答问题的时候并不会觉得枯燥。在不知不觉间文采值就节节攀升，"诗仙"、"文曲星"等称号唾手可得，才子们势必会得到万千佳人的青睐。

而对于那些崇尚武学的大侠们来说，行走江湖，要的就是一番铁血厮杀。玩家只要进入争霸类副本中和Boss一争高下，或者与那些和你一样勇敢、一样为了梦想而前来挑战的竞争对手决一胜负，获胜后就可赢得大量的霸气值，并得到名至实归的"斗战胜佛"官衔。

当文采或霸气值达到官职要求后，玩家会自动获得相应的称号与官职。之后就可以每天去长安城NPC"魏征"处领取俸禄了。

以下是《口袋西游——蓝龙》官职表：

文官官职					
书生	才子	秀才	举人	进士	翰林
郎中	侍郎	尚书令	中书令	丞相	阿罗汉果
菩提萨	诗仙	文曲星	智慧神	时空注视者	大乘天

武官官职					
勇者	猛士	十夫长	百夫长	千夫长	羽林校尉
虎贲校尉	荡寇将军	翊军将军	车骑将军	阿罗汉果	大将军 飞将
天将	战神	武曲星	破坏神	混沌毁灭者	斗战胜佛

头条新闻

■ FIFA Online 2 4月公测



美国艺电和第九城市3月4日共同宣布，足球休闲类网络游戏FIFA Online 2将于2009年4月在中国正式启动公开测试。

“我们非常高兴，在经过了长期的准备和对游戏内容的完善与丰富后，能把FIFA Online 2向中国广大的球迷和玩家推出。这款游戏已经在亚洲许多市场获得优异的成绩，我们相信在第九城市精心的准备及EA全力的支持下，FIFA游戏能给中国玩家带来无与伦比的游戏体验，开启中国休闲游戏市场的新纪元。”EA亚太区总裁Jon Niermann先生表示。

第九城市总裁陈晓薇女士表示：“FIFA Online 2是全球休闲体育网络游戏中拥有最佳内容的产品。在内测期间，这款游戏不但获得了国内众多游戏玩家的好评，更受到广大的网络游戏与足球运动爱好者对其上线的热烈期待。第九城市与EA积极合作，为本地玩家加入了新的内容，也为游戏的成功运营作好了充分的准备。欢迎广大玩家和球迷一起来体验这款全新休闲体育网游的乐趣与激情。”

■《名将三国》二测送掌机



第九城市研发中心历时3年打造的横版格斗网游《名将三国》，已于3月10日正式开启第二次内测，每日服务器开启时间为11：00至24：00。

本次测试除增加大量特色系统外，还会送出多部任天堂便携式掌上游戏机（NDSL）。参加测试的玩家无论等级高低，都有机会获得。从3月10日至二次内测结束，官方每周都会在所有上线玩家中随机抽取两名幸运儿成为NDSL获得者。

■《卓越之剑》高校主题新服开放



3月5日，《卓越之剑》全国高校争霸服务器开放。这是《卓越之剑》史上首个主题性质新服，特为高校玩家准备。为配合此次新服的开放，官方准备了诸多相关的主题活动，如“高校公会抢驻有礼”“抢据点月月送物资”等。

日前，新服中首批成功占领据点的公会已经诞生。同时，高校美女代言人的全国海选活动正在投票选拔中，春季全国高校争霸赛也即将开始。另外，官方还将在全国各地高校举办大范围网吧活动，邀请高校玩家现场参与。

■九城股票价格提升5美元

第九城市3月10日宣布，公司董事会已经通过了对股东权利计划的修订。此次修订将九城的每股普通股的行权价格由14.5美元提升至19.5美元。

股东权利计划，是九城于今年1月8日宣布实施的。此计划旨在保护九城及股东的最佳利益，内容为：第九城市的每一份已发行普通股将被授予一份权益，但该权益将首先捆绑于其已发行的普通股上，而不会再单独发放相关的权益证明。某一个人或团体如持有九城15%以上有投票权的股份时，才能享受这一权益。

月评

■WoW又吃了一张黄牌

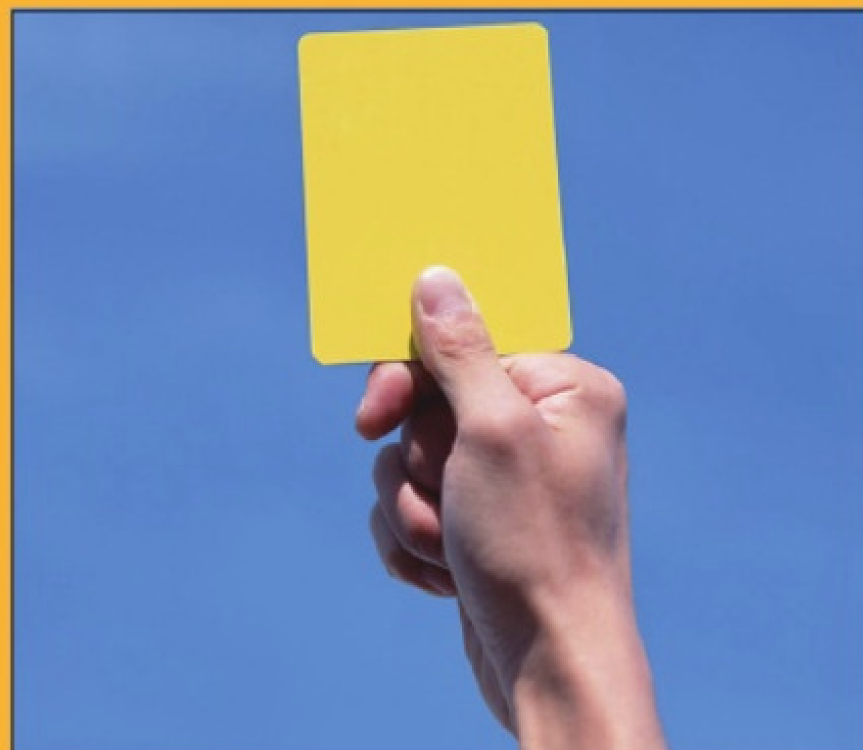
现在场上比分仍是零比零，EA队小FIFA拿球了，盘带！帅气的盘带！好的，过去了，过去了！FIFA再次展示了熟练的“公关”脚法，连续绕开几名暴雪队员，现在是1v1，1v1！对面暴雪的WoW明显体力已经不支，完全跟不上小FIFA的脚步。小FIFA突入禁区了，突入禁区了！小FIFA还没有起脚射门，好像位置不是很好，暴雪的WoW追上来了！不愧是老将，尽管已经严重体力透支，WoW仍然在顽强地进行逼抢，所有观众都在为这位老将鼓劲加油，似乎感受到了这股精神的力量，WoW拼尽全力发出一记飞铲！几乎就在同时，小FIFA也使出了独门绝技“左旋45度休闲脚”，将皮球狠狠抽向球门。

“嘟！嘟！”

皮球滚过白线的瞬间，小FIFA被WoW铲飞在地，知名裁判哔——用一声清脆的哨响结束了这精彩的一幕。EA队1：0领先，WoW则吃到了本赛季第二张黄牌。

事后有专家评论：九城杯已经成为相当有水准的联赛之一，参赛队伍也都有不俗表现。尽管今天暴雪队没有破门得分，主将WoW还领到了本赛季第二张黄牌，但应该不会影响接下来的比赛。EA队今天表现出色，尤其是小将FIFA，颇有当年老FIFA的风采，完全占据了场上主动，临门一脚不慌不急，技术、心理素质都十分过硬。对于九城杯来说，有新鲜队伍加入是件好事，对九城杯今后的发展有着积极的促进作用，相信九城杯的收视率会因为EA的加入再次升高。当然，暴雪的拥趸也不必着急，毕竟这是一支老牌劲旅，技战术都处于领先地位，至于WoW能否再次率领暴雪队蝉联冠军，还要看哔——

是的，当时就是这样。



是黑哨吗？不是黑哨吗？是黑哨吗？不是黑哨吗？别急，研究一下嘛……

我的FIFA Online 2最佳阵容

■北京 纯粹路过

回顾2008年，我们经历了国足被淘汰出世界杯预选赛、奥运会、欧洲杯、年末的世界杯和冠军杯等等，让我们看到了梅西的突破，卡卡的射手风采以及西班牙的细腻技术。根据2008年FIFA公布的足坛最佳阵容，我历经千辛万苦收集了整套球员卡，在这里与大家分享。这些球员卡是整个2008年的足坛风云史的缩影，也是我集卡血泪史的见证。

门将

我一直认为卡西是个好门将，确实是这样，不管是在皇马还是在西班牙，他都监守自己的职责，站在大门前……说起2008年的他的功绩，那肯定是率领西班牙队夺得欧洲杯了。在1/4决赛和意大利的比赛中，他扑出两个点球至今让人记忆犹新。那一刻的震撼，连“英雄”这个词，都不足以表达我对他的感受。于是，我玩FIFA Online 2第一件事就是要把卡西先搞到手，当然我说的不是85%的卡西。我本人不是特别喜欢皇马，于是选了巴萨，然后就等着西班牙球员转会市场刷新。在踢了差不多20多盘后，终于让我在转会市场看到了卡西，记得当时是1万多的签约费，我毫不犹疑签下来了。一看数据，天啊，还有什么可说的呢？赶紧藏进我的球员卡包。这之后，不知道有多少人密我，问我卖不卖，我还是那句话：5万一张我收，要买就没门。

后卫

小拉出场了，作为后卫1552的综合能力怎能不让人动心呢？20岁的拉莫斯年龄不大，人可很帅，看球员卡头像就知道了。在场上他可以胜任中后卫以及边后卫两个角色，在世界足坛好前锋、好中场辈出的时代，一个好后卫当然是奇货可居了。而且他的速度也很快，经常作为皇马边后卫助攻进球，本身的脚法也相当不错。说起这张卡的来源，要提起我的兄弟。当我正为球队没有好后卫发愁的时候，他抽到了这张卡，而且立刻就送给了我，当时我感动的一塌糊涂，就差没叫他一声爹了。可后来我才发现，原来那时候卖卡最多只能1万，而他队里都是球星，续约都快续不起了。抽到这张卖出去没多少钱，拿着不转又觉得浪费的卡，就送给我了……强卡当然还得强人用，只有像我这种高手才能发挥强卡的精髓，也算没有辜负朋友的一片好心。

接着是特里，切尔西的后卫。他是2005到2006赛季是球队卫冕英超的功臣，被老穆称做“世界上最好的中后卫”。作为后卫也经常进球的他，在英格兰国家队里也是中流砥柱。而这次在2008阵容的评选里，他获得了后卫中28%的最高得票率，也足以说明他在球迷心中的地位。在游戏里这卡可是抢手货，不光是因为防守能力的强大，都是92++，擅长位置能力也是90。同时他的综合能力只有1368，续约费用非常便宜，经济又实惠。这张卡是我在挑战杯八进四第二回合战胜罗马后取得的，当时抽到的感觉就是一个爽字。当时我兄弟正好在我家吃饭，他看到特里眼睛都睁大，非要我10万卖给他。我可不傻，好卡就得留着自己用。

实话说作为一个中后卫，普约尔178的身高确实矮了点，头球88的数值作为一个明星也算过得去。他除了中后卫的位置还可以打左右两个边后卫，出道时被称作“小狮王”，2008年入围欧洲杯十大优秀球员，是巴萨的后防中坚，欧洲杯上西班牙队让人闻风丧胆的铁闸。说起这张卡，还得说我运气好。当初拍卖上限价是1万的时候，不知道是那位缺钱的朋友，竟然把卡放到拍卖。也可能他是想转到自己小号上去，结果我先下手为强，在半路截获，真是对不起这位大意的朋友了。

拉姆的左路突破一直成为所有强队的心病。2006年世界杯揭幕战中，他以一脚漂亮的远射打进世界杯的第一个进球。2008年欧洲杯半决赛，他在第90分钟绝杀土耳其。年仅25岁的他还有很长的路要走，2010年德国要



卡西利亚斯



拉莫斯



J.特里

夺回世界杯，没有拉姆还是很困难的。说起这张卡的来历，其实很简单，开蓝卡出的，就是球员卡界面下用10张换1张，只能说是人品大爆发。刚得到的时候，我还没看清名字，就看到了他1498的数值。如此变态的能力，加上速度和反应速度都很快，边路不怕被切进去，将阵型换成433，战术开个两翼其飞，就看到他满场飞奔的身影了。

中场

中场的部分先从里贝里说起，倒不是说里贝里的名气比起其他几位稍有逊色，也不是因为他身在关注度相对英超西甲等并不出彩的德甲。德国人一向以严谨出名，里贝里在拜仁慕尼黑很快找到了自己的位置，里贝里在中场可以胜任左右两路的前卫位置。曾经一段时间，里贝里被看做是接替齐达内的人物，虽然目前在法国队内已经巩固了自己的位置，但要达到前辈的高度还需要一段时间来继续磨练。不可否认的是，里贝里在场上不知疲倦的奔跑以及出色的左右脚技术，为他赢得了教练以及队友的信任。

这张卡的来源有个故事，前阵子抽到一张帕托，由于自己已经有一张了，觉得再花11 000和卡没有什么太大意义。我喜欢靠自己练级练上去，珍贵球员卡本来就少再用来强化到不如卖出去或者和别人交换。当时我中场缺一个左前卫的替补，第一个念头就想到了里贝里。于是在群里喊用帕托+钱交换里贝里，找到了愿意和我交换的人。因为现在不能直接换卡，所以用我先在拍卖行放卡卖给他，他再放卡卖我的方式，来解决问题。也感谢这位朋友的诚实让我换到这张卡。

其实我并不是卡卡的粉丝，也不是说不欣赏他的球技，只是相貌普通的本人对帅哥不感冒。但是卡卡和小贝一样，属于既有技术也有气质的球员，从2003年转会AC米兰开始，获得的荣誉与奖杯也不计其数。对他来说，最多的荣誉来自于2007年，取得了世界足球先生、欧洲金球奖、欧冠最佳球员等称号。比赛场上所令人匪夷所思的射术，一个个技惊四座的远射破门，对于他其实已经不需要过多语言形容了，他就是为了足球而生。

卡卡也是FIFA Online 2中，号称最难收到的球员卡之一。很多玩家都讨厌平均的球员，通常这些球员进攻、防守、身体、组织能力值都不低，但是关键能力都在70～80徘徊，虽然综合能力上了1400，但是因为关键能力不高，不管是在转会还是拍卖市场都无人问津，而卡卡的能力却平均得可怕。想当初我女朋友知道我要玩FIFA Online 2，就非要我收一张小贝和卡卡。虽然小贝还没收到，卡卡倒是被我用蓝卡开到了，她心愿也算实现了一半。

说起托雷斯、卡西利亚斯大家都不陌生，而西班牙真正的中场大脑，我一直认为非哈维莫属。比起其他几位1982年出生的小弟，1980年出生的哈维有着丰富的大赛经验。除了能传出漂亮直传外，哈维的控球技术和防守功底也颇为老道，是比赛的全能球员，少了他的组织，就很难打出酣畅淋漓的进攻。作为一个老将，哈维从2002年开始就随着西班牙队出征世界杯等国际大赛，并最终帮助西班牙夺取2008年的欧洲杯冠军，终于圆了国家队的冠军梦。

这张卡来得很朴实，20万，就是这个价格。你别嫌贵，还不打折。知道真正球迷的心态是啥么？不求钱最多，但求卡最牛。我在牛年花了20万找玩家买一张哈维，不为别的，就为了这恐怖的数值。我是买的心甘情愿，看那白线盘带、长传、传中，我只要练1级就能加到89和95左右，组织这块我就基本不用加了，其他的点数加到速度和射门就行，就两个字：方便。

最强的当然要最后说，FIFA Online 2中数值最高的球员是谁，是的，杰拉德。虽说并不是数值最高就最好用，但是作为一个拥有1708能力值的球员，不得不承认这一定是个巨星级的人物。在2008年，不管是英格兰还是利物浦都没有取得什么骄傲的成绩，但是杰拉德仍然入选了2008年的最佳阵容，可以说个人能力说明了一切。说起个人发挥，大家一定还记得2004到2005赛季欧洲冠军杯决赛，半场结束后利物浦0：3落后于AC米兰，就在米兰的球迷已经开始提前庆祝胜利的时候，杰拉德站了出来用一记头球并赢得一粒点球成功让球队反败为胜，以一人之力力挽狂澜，无愧于利物浦的精神领袖。

抽到这张卡需要神之右手，当你握住鼠标轻轻的点下开卡键的时候，



普约尔



P.拉姆



F.里贝里

一切就已经注定，而我不具有这种运气。在多人对战大厅，当我看到一位仁兄的球员卡目录里竟然有杰拉德时，让我激动不已。让我奇怪的是，他并没有将其转为球员，理由是续约费太高太难养。没关系，我有钱你有球员，于是一桩EA FIFA Online 2中最惊天的交易发生了。我只花了10万就买了小杰，对方并没有报出更高的价格，而我在稍作试探性的还价未果后，毫不犹豫的买了下来，至今仍是我的收藏品之一，希望可以将他一直保留到内测结束。

前锋

游戏中大家最关注的就是前锋，因为比赛需要胜利就需要进球，而进球一般都是由前锋来完成的，于是好的前锋在拍卖就是高价。而评判一个前锋的标准自然就是速度、加速度、射门精度和力量以及盘带和控球等等，这些都是一个优秀前锋所必须的条件。说起速度第一个想到的就是梅西，他那不高的身材可以让他以极快的速度以及稳定的重心来突破对方的层层防线，作为一个世界级前锋来说，他唯一缺少的就是一个世界杯了。也希望阿根廷能争气些，让梅西实现这个未了的心愿。

不知道是什么原因，梅西在游戏中出现的频率非常高。我经常看到某玩家用巴萨，梅西的球衣卡旁边是+1的符号，这至少说明已经有一张同样的球员卡在他的球员卡包中了。梅西除了过人的速度以及精准的射门外，高达97的盘带和95的控球才是亮点。在游戏中他的擅长位置也设为了右边前卫而不是前锋，随着内测渐渐开始，梅西的价格也有所下跌，我也以一个比较合理的价格将其收入旗下，以后和朋友一起看巴萨比赛的时候我也能喊一声，这张卡我有了，你呢？

凡是姓氏叫罗纳尔多的球星都能称霸足坛一段时间，肥罗是，小罗亦是，现在换C罗了。在加入曼联得到弗格森的调教后，C罗如鱼得水，为曼联取得了一个又一个的荣誉，而也将他自己送入足球神坛。1985年出生的他拥有一切足球队员梦寐以求的强壮的身体。年轻的活力，速度、技术、力量、意识一个都不少。他曾经透露过，自己的最喜欢的节目类型是《谁想成为百万富翁》，也证明了他心中就有一种充满巨星的渴望。C罗几乎是完美的球员，在防守强人如林的英超，让进球变成了一种惯例，一种属于他自己的“习惯”。

这张卡靠人品抽到的难度不亚于买彩票中500万，至少我是怎么认为的。FIFA Online 2里有很多不同类型的球星，C罗属于珍稀保护级，这张卡是目前我唯一没有抽到也没收到的卡，曾经有人开出30万的价格出售，但我仍然没有买下，也许缺憾才是美，这张卡的截图也是我让出售的人发给我的，算是做个纪念吧。如果当你看到你的球员卡包里全部都是球星的时候，对比赛的渴望就不会那么真实了，所以给自己留一些遗憾才是开心玩游戏的根本吧。

在2009年究竟会诞生多少“黑马”级别的球员呢，把答案留给未来，把游戏的快乐留给FIFA Online 2，不敢说这个游戏能有多成功，但它至少带给了我期望，把我带进那人声鼎沸的球场，和更多的朋友分享我的足球梦想。P



卡卡



哈维



S.杰拉德



L.梅西



罗纳尔多

头条新闻

■《梦想世界》首部资料片“天选之战”发布



《梦想世界》首部资料片“天选之战”已于3月5日正式发布。作为《梦想世界》首部真正意义上的资料片，“天选之战”为玩家带来了多达八项的全新内容。其中包括全新的场景天空要塞、全新的天界五大召唤兽、神器养成系统、招式精修系统、100种特殊称号、全新副本远古争霸、帮派新活动火云宫以及竞技大赛“天选之战”。

3月5日当天，在资料片开放短短一个小时内，已经有玩家进入天界抓获第一只天界召唤兽，并锻造出第一把神器。

■《逍遥传说》正式运营



3月5日，全新国产网游《逍遥传说》进入了正式运营阶段，经历过人气旺盛的封测、公测阶段，开始正式运营无疑是《逍遥传说》步入正轨的一个标志。

开始正式运营之后，《逍遥传说》还将推出诸多全新游戏内容，如温馨意味十足的家园系统，刺激好玩又有成就感的官职系统，还有帮派大战、英雄大会、师徒系统等等。官方也同时推出了一系列线上活动，如双倍经验、神兽大抽奖等。

目前《逍遥传说》采取点卡收费的方式运营。同时推行的免费试玩规则为：玩家需要填写3位朋友的有效邮箱地址，就可以免费试玩到30级。如果得到3个朋友的呼应和支持，就可以不受等级限制地免费试玩下去。

■天选之战火爆开战



《梦想世界》的首次服战——第一届“天选之战”于3月9日开始。“天选之战”是集合了各大服务器精英的跨服竞技活动，分别以投票，小组赛和淘汰赛三种方式进行。每个参赛队伍必须经过服务器内的人气投票选举、服务器之间的小组赛以及最后四轮的的淘汰赛，一路过关斩将后，才能成为最后的胜者。

经过一个月的角逐，首届“天选之战”的获胜者已经诞生。根据名次排序，获胜者分别得到大量经验和抵用金、多种极品道具、带有属性加成的称号等奖励，所在服务器的每一位玩家也都能享受到集体奖励。目前，第二届“天选之战”已经进入报名阶段。

月评

■多多益善 双喜临门

对多益网络来讲，4月当真是“多多益善、双喜临门”。首先是《梦想世界》发布了首部资料片“天选之战”，在这部资料片中，玩家可以进入新的场景、得到新的召唤兽、炼制专属神器等等，其中最重头的，当然也是这个资料片名字的由来——天选之战，这是一次跨服的竞技活动，目前第一届已经结束，第二届的报名正在进行之中。

另外一件喜事就是多益网络旗下另一款作品《逍遥传说》进入了正式运营阶段，且同样伴随着多种游戏内容的更新。

虽然多益网络的核心团队在业界颇有威望，但作为整个企业来讲，应还属网游新军。如果您是多益的玩家，一定知道目前多益旗下只有这两款游戏，且都为回合制网游，不同的是《梦想世界》为免费游戏，而《逍遥传说》则是点卡游戏。不否认这里有资金、人力等因素，但仍可看出多益是希望走“精品路线”和“专精路线”，两款游戏均选择了自己最熟悉的领域，有的放矢而不是盲目尝试。

另外值得注意的是两款游戏的盈利模式。众所周知，现在国内网游基本已经是免费+道具游戏的天下，《梦想世界》也是其中之一，但多益的第二款游戏《逍遥传说》却选择了点卡收费，这是一个很有意思的问题。如果您阅读了在线争锋栏目中“EQ2出商城”这篇文章，一定已经知道现在不光国内，就算是经常被拿来和国内网游做对比的欧美市场，也已经有了“道具商城”趋势。《逍遥传说》此举就更显得“另类”。

目前市场之所以免费网游横行，最主要的原因是用户进入游戏门槛低，可在短期内聚集大批用户。而对于点卡游戏来说，则就是一条长线操作了。

多益网络不可能不明白这个道理，但依然选择了这条道路，从中可以看出2点：一是多益对《逍遥传说》的游戏品质颇有信心，这从该游戏从封测到正式运营的间隔不长便可看出，没有足够的人气，多益也不会这么快宣布正式运营；二是多益要打品牌，虽然很多人认为道具游戏是未来绝对趋势，但在现今阶段，一款坚持绝无道具的点卡游戏是非常容易俘虏玩家内心的，美誉度也就由此而来。

不管如何，万物开始复苏的4月，对于多益网络来说，是真正的春天。P

击杀通往“天界之路”剧情全攻略

■广州 宁儿



天有多高？天上究竟存有何物？曾经，这是一个谜，每一个“梦想人”心中的不解之谜。2009年的3月5日，宁静的梦想大陆突然间沸沸扬扬起来，大街小巷许多人在奔走相告：“可以上天了！可以上天了！”而捷足先登的人们，也开始在世界频道上炫耀着在天界上所捉到的宠物。“哇，技能很好啊！”“哇，好漂亮啊！”“在哪里捉的啊？”顿时赞叹声、询问声此起彼伏。而素来喜爱凑热闹的我，在朋友那获知上天的秘诀后，立刻动身前往朋友所述的地点，寻找那传闻中的通天之人天乾，开始经历新地图剧情——“天界之路”的全过程。

剧情要求：人物等级≥90级

剧情流程：天乾（夜幕镇20,15或黎明镇89,19）（触发任务）→打败三杀兽·牙（疾风谷189,74）（单挑）→打败三杀兽·角（寒月森林178,125）（组队）→打败三杀兽·鳞（碎梦岭31,87）（组队）→天乾（剧情完成）

剧情攻略

根据朋友所述，我在夜幕镇（20,15）处找到了仙风道骨的天乾。“老人家，听说你深晓通天之路，不知可否领我前往？”“这个嘛，当然可以！不过……”死老头竟然卖起了关子了。“不过什么呢？”我急不可待。“不过，我只渡有缘人，至于你是不是那有缘人呢？先通过三杀兽的考验吧！”“三杀兽？这是什么东西呀？听这名字就非比寻常了，看来这登天之路不好走啊！”我微微皱起了眉头。

“三杀兽乃通天藤蔓的衍生兽，代表着力量，智慧、勇气，通往天界之路三者缺一不可。出发吧！”在天乾的催促下，我赶到了疾风谷，寻找他口中所指的“三杀兽·牙”。功夫不负有心人，终于，我在疾风谷的（189,74）处找到了此物。只见我面前站着一只形似虎状的兽物，遍体泛着白光，极是威风，我的心中倒抽了一口气：“天哪，我能打得过吗？”不过，怕归怕，为了能登上天境，我只有鼓起勇气点击之，并与之展开了生死搏斗。



单挑三杀兽·牙



大战三杀兽



大战三杀兽·鳞



天空要塞

通关攻略：此关主怪加1小怪，出暴击的机率极高，一个不留神就会给怪必死。若为SS，先封主怪，宠杀小怪，封了主怪后再封小怪，杀完小怪再杀主怪；若为打手（战士/法师）可以先杀小怪再杀主怪，在携带宠物掉血过多的时候要及时换宠。在单挑之前备足高级药品，尤其是9转回魂丹必不可少。

单挑三杀兽·牙成功后，我返回夜幕镇将此事告知天乾，“很好！”天乾听了很高兴，然后让我马不停蹄赶往寒月森林挑战三杀兽·角。临走时，天乾告诉我，剩下来的两场考验非同小可，并再三嘱咐我结队而行。我叫上了朋友，组了5人的队伍，然后在寒月的（178,125）附近找到了三杀兽·角。只见我面前之兽，通体偏黑且发出青光，一双眼睛狡黠地望着我们一干人。看来天乾老人所言非虚啊，可是为了我的天界之行只好与之搏一搏了。我点击之，并开始了艰难的战斗。在朋友们的鼎力帮助下，我终于通过三杀兽·角的考验。

通关攻略：队伍中必须有医生，先杀主怪，然后逐一杀小怪，若队伍中打手偏多可开天阵，反之就开防阵吧。

通过三杀兽·角的考验后，我带着队伍回到夜幕，告知天乾，并接受下一步考验的指示。天乾告诉我，第三场的考验三杀兽·鳞就居于离此地不远的碎梦岭，于是，我带着朋友们风尘仆仆赶往碎梦岭，并在碎梦岭的（31,87）附近找到了三杀兽·鳞，此兽遍体通红，全身上下散发出威不可侵的气势。“唉，看来考验一场比一场严峻啊！”我打起了十二分的精神，点击之，进入又一轮的生死之搏。在朋友们的帮助下，我再次通过三杀兽的考验。

通关攻略：跟前关一样，医生不可少，先杀主怪，队伍中有能封的SS的话，可以逐一封住小怪，杀完主怪，再逐一杀小怪。杀小怪的时候，可单体攻击，也可以群攻。个人认为，杀完主怪，全体群攻更加速度。如果队伍实力不错可开天阵，也蛮速度的。

“哈哈，很快地我也可以上天了！”在返回夜幕的路上，我的心别提有多高兴了，当然了，终于可以到天界一游，还可以见识到那传说中的威力非凡的天界宠物，我能不眉飞色舞么？当天乾看到我满脸春色时，未待我开口就已经知道结果了：“恭喜！你完全通过了三杀兽的考验，当真是人间翘楚！天界的大门已经打开，以后就由我来引领你前往天界。”

“有劳您老人家了！”在天乾的带领下，我终于抵达那传说中的天界。好美啊，白云缭绕，亭台楼阁若隐若现，虚无飘渺却又实实在在的展现在我的眼前，还有那传说中的天界宠物，或妩媚，或勇武……

这，就是天界！只要你成功完成新地图剧情“天界之路”，就可以抵达这仙界圣地，与传说中的天界宠物零距离接触了。P





天界宠物


好高啊，这座城市怎么浮在空中的？


今晚我就在这里住好了


据说天界水晶里蕴含着一些秘密

惊情五百年——《逍遥传说》血牙堡赏析

■广州 苍青

多益网络2009新推出的点卡回合制游戏《逍遥传说》已经正式运营，这款以四大名著之一《西游记》为背景的游戏中，提供了人、魔、仙3大种族和15个各具特色的门派。每个种族有5个门派，每个角色只能按种族加入其中一个门派。血牙堡作为新增加的3个全新门派之一，凭借独特的门派特色和门派技能吸引了不少玩家目光。

下面就请读者和笔者一起，近距离观察一下这个全新门派，到底有什么独特魅力。

门派简介

血牙堡是魔族的门派，所以只有魔族弟子可以加入（性别不限），位于苍劲高远的大唐境外，是一片冰雪之地，师傅则是传说中的血灵大王。血牙堡是死亡的象征，暴戾而嗜血，令人战栗的黑暗力量使得他们惨遭三界众生唾弃。血牙堡门中弟子不仅擅于用变幻来伪装自己，更有常人难以想象的神秘力量。

血牙堡门派的特点之一是夜战能力。没有夜战技能的人物和召唤兽，在游戏中的夜晚的攻击输出会低30%，拥有夜战能力，实际上就等于加强了人物在夜晚的攻击输出。

血牙堡另外的一大特点是吸血：每击倒一个非鬼魂系敌人，则可恢复自己的气血，恢复量相当于最后一击时敌人损失气血的20%。

作为血牙堡的立身之本，这个特技仅对非鬼魂的生物有作用，且仅当玩家在击飞敌人的时候才回复血量，这和召唤兽的吸血技能是不一样的（召唤兽的吸血技能是在击中非鬼魂敌人的时候就可以回复血量，在游戏中期的普通任务以及烧双抓鬼中十分有用）。看起来似乎受到了很大局限，但实际上在烧双中几乎可以做到不用带包子，实在是穷人居家旅行必备……

门派技能

血牙堡技能很多，共有12个特色法术，每个都有不同的功效。善用门派法术，再辅以合适的装备，就可以让你在PK中立于不败之地。但是需要注意的是，血牙堡的大部分法术都需要在变身状态下才能使用，变身状态分为蝠化身和狼化身两种，蝠化身增加气血上限，可在晚上使用，狼化身增加攻击力，可在白天使用。因此，就需要玩家根据环境来改变战术。

蝠化身状态下技能

吸血：血液渴求技能要求40级。这个法术延续并且发扬光大了血牙堡的吸血鬼本质……其实就是和召唤兽的吸血技能一样。要注意的是，和低级召唤兽吸血一样，遇到异常状态会让自己中毒，不过这个技能输出还不错。

背水一战：要求暗夜之子技能70级。显然这是中后期的看门法术之一，有点类似于大唐官府的后发制人，但没有他的自残效果，所以深受广大玩家的喜爱。

超音波：要求暗夜之子技能30级。有点像狮驼岭的鹰击，但由于变身无回合限制，而且不需要休息一回合，使得在法力足够的情况下，无限物理群秒不再是梦……但可惜输出不够理想，可能是等级修炼还不够高，相信这个法术会在后期大放异彩。

狼化身状态下技能

毒性感染：要求残忍技能50级。有一定几率中毒……可惜这个一定几率太过于飘渺，不论是抓鬼还是日常任务都低得可怜。

断骨：要求残忍技能40级。威力不错，加上狼化身本身就加了攻击，所以输出还是比较可观的。不过和毒性感染一样，他的降低速度几率几乎可以无视。

撕咬：要求血液渴求技能80级。在白天血牙堡也能发挥吸血鬼的特质，由此可见显然血牙是吸血鬼的进化版，这个销魂的技能让低级血牙们向往不已……

除去上面需要变身的法术之外，血牙堡还有另外一些集众家之长的法术，比如恐惧凝视是封系的，而傀儡术又有点像魔王寨……

总评

综上，玩家可以发现，血牙堡具备了大唐的后发，狮驼岭的鹰击，盘丝的封，魔王寨的召唤……这个博采众家之长的门派也就自然具备了更多的可玩性，在未来的PK战斗中，也将成为《逍遥传说》中一道独特的风景线。


血牙堡是一个神秘而充满魅力的地方


断骨法术只能在狼化身下使用


华丽的超音波，辅以血牙的门派特色，在战场上有着华丽的表现


吸血是血牙堡的一大特色


吸血只能在蝠化身下使用

头条新闻

■《刀剑英雄Ⅱ》开启终极封测



在各项终极封测准备工作陆续就位，经过研发人员反复测试与调整后，《刀剑英雄Ⅱ》于2009年3月16日正式开启终极封测。这是搜狐2009年的首款网游新作，目前官方网站已经开放客户端下载，各种发号活动也在进行之中。

《刀剑英雄Ⅱ》以上古神话为背景，游戏中的凡界以九州为蓝本制作，初期将开放：豫州、青州、雍州、扬州、徐州、益州。每个大州根据所处地理位置不同，都会有不同的地貌风格。游戏中提供人族、仙族、妖族3个种族，剑客、游侠、散仙、力士、修罗5种职业。

■《剑仙》寻找广告模特



搜狐游戏联合17173推出寻找《剑仙》“超古典气质美少女”的选拔活动。所有玩家都可以参与此次活动，只需在官方活动页面上传自己认为最具古典气质的照片即可，之后由网友进行投票。

得票最高的10名选手入围《剑仙》广告模特媒体库，有机会成为《剑仙》的广告模特，参加活动页面以及由官网进行宣传，并有机会获得冠盟主板。官方评定的最具古典气质美少女，将成为《剑仙》广告模特，并在相应的网站进行宣传。所有参与投票的玩家也将有机会获得搜狐狐狸玩偶一只。

■搜狐游戏联手瑞星开展安全月活动

据悉，自3月10日起，搜狐游戏将联手瑞星开展为期一个月的“3·15安全服务月”活动。

活动期间，用户可在专题页面中，发帖举报有恶意网站嫌疑的网址。瑞星将抽调数十位安全工程师调查用户提供的可疑网址，并公示结果。同时，用户也可以申请免费的“在线专家门诊”服务，瑞星安全专家将远程帮助用户清除电脑中的木马病毒、修补系统漏洞。

网站上也将开辟专门的“安全知识专区”，进行网络安全知识普及。在该专区中，用户可以对网络安全问题进行提问，由瑞星专家为用户答疑解惑，有针对性的提供网络防骗、防木马咨询和解答，比如如何识别假冒的银行网站、如何防止游戏装备被窃等等。

■《天龙八部》开新服

《天龙八部》新服计划从原定的周三、周五各开两组新服，改为了周三、周五、周六、周日一共开放8组新服：

3月4日开放：东部电信“同桌的你” 东北网通“恋曲2009”
3月6日开放：华南电信“牛肉干”、华中电信“烤鱼片”
3月7日开放：网通二区“爆米花”、西南电信一区“棉花糖”
3月8日开放：华东电信二区“开心果”、南部电信“冰淇淋”

月评

■搜狐将发力网游代理？

业内传出消息，搜狐游戏有可能加大网游代理业务力度，并拟定推出名为“祈宝计划”的商业计划，该计划主要面向游戏行业的开发公司，搜狐游戏将向合作方提供市场、技术、渠道、客户服务等研发运营资源支持。在记者确认过程中，搜狐未给予肯定答复，只表示有此可能。实际上，包括巨人的“赢在巨人”计划在内，国内几大网游运营商在“收编”游戏开发团队方面一直在暗中较劲，如果这次搜狐游戏真的敲定“祈宝计划”，则让竞争终于浮出水面。这也从侧面说明了国内网游市场的一些现状。

据估算，中国网络游戏产业经过10年高速发展，目前每年都有超过数百款网游产品上线。不过行业内排名前十的厂商就占据了八成以上份额，运营推广成本壁垒已经悄然形成，除了产品研发外，宣传、渠道和产品维护已成为产品运营一笔可观的投入。

所以对于玩家来讲，这是绝对的好事，越多人有机会参与这个市场，也就有越大的概率出现更加优秀的作品。

我们回过头来看搜狐游戏的“祈宝计划”。目前搜狐游戏旗下运营的网游产品包括《天龙八部》、《刀剑英雄》、《剑仙》和《刀剑英雄Ⅱ》，卡通风格MMORPG网游《鹿鼎记》正在研发过程中。

搜狐游戏对此认为：“如果祈宝计划得以实施，多年来自主研发与代理运营经验的积累，是我们最大的信心来源。我们不但能在代理运营方面我们能对开发团队有所帮助，更重要的是，我们在研发方面也有很强的实力，并且能够站在研发公司的立场去考虑很多问题，例如我们自己的《天龙八部》，也有输出给别的运营商的经历，这也是搜狐游戏的特别之处。”搜狐游戏同时表示：“不论开发商的产品是否研发完成，确定合作意向后，搜狐游戏都会提供相关的支持资源，并给予开发商足够的独立性和自由，始终坚持三不原则：第一，不会强行注资并要求占有股份；第二，不会对产品的上线时间有强制要求，以产品开发的成熟度为标准；第三，产品正式上线后，不会减少后续的投入。”值得注意的是，搜狐游戏独有包括17173在内的矩阵平台作为宣传的阵地，这个优势显得十分突出。不过截止记者截稿，“祈宝计划”能否真正实施仍显暧昧。

见血封喉 “天龙”新资料片之暗器

■成都 小鱼

《天龙八部》推出2009年首部资料片。按照往常惯例，天龙每部资料片都会增添不少新内容；例如燕子坞副本、神器等等。那么这次又是什么呢？两个字：暗器！

天龙暗器漫谈：来源与获取

江湖之大，无奇不有，暗器的种类自然也是相当繁多。什么飞刀、飞镖、袖箭、飞蝗石、梅花镖、透骨钉啥的，可谓举不胜举。《天龙八部》就特地选用了其中两种路人皆知的暗器——飞蝗石与梅花镖。

飞蝗石又称墨玉飞蝗石，其实就是质地比较硬的石头，乃是武林中人常用的暗器。将飞蝗石用得最出神入化的，当属“白眉大侠”徐良。那家伙，简直是逮着谁谁就跑不掉。梅花镖体积极小，只有两寸长，镖尾是一朵精巧的梅花，亦是江湖中人惯用暗器。因为体积小，许多武林人士在使用时常常一把撒出，“天女散花”的暗器手法便由此而来。这两大暗器将会在天龙新资料片中出现，玩家们可以将其装备上，作为秘密武器，给予对手重创。不过天下没有白吃的午餐，各位大侠还得完成一些任务，方可获得飞蝗石与梅花镖。《天龙八部》资料片会同步开放段延庆关系任务。通过完成段延庆吩咐的任务，玩家与段延庆的关系不断加深，当关系值达到480时，做一次任务即可领到一个绑定的飞蝗石。如果已经领取过一次飞蝗石的玩家，再继续完成段延庆关系任务到一定次数后，还可以再得到一个不绑定的飞蝗石。与飞蝗石的获得途径不同，梅花镖需要玩家用玄昊玉在洛阳（117,184）立繁处换取。玄昊玉可以通过楼兰新三环任务获得。

天龙暗器漫谈：人性

与传统的暗器不同，《天龙八部》中的暗器被赋予了人性。玩家们在修炼后，等级得到上升，属性也随之增强，这一人性化特点被很好地转移到了暗器上。暗器身兼内外功夫，且同样有着力量、灵气等几大属性值。在玩家练级过程中，暗器会按一定比例来吸收玩家获得的经验，吸收的经验值达到要求后，暗器就会像人类一样升级。升级后，暗器的基础内外功会随之增长，并随机获得1～5点属性值。整个情形与玩家升级后如出一辙。不过需要注意的是，暗器必须在小于玩家等级时，才会增长经验；如果大于或等于玩家等级，将不再增长经验。另外，当暗器修炼到30级后，每逢10级转换时（比如39到40级）将再自动提升。这时，就需要玩家前往洛阳燕青（111,211）处，花费金币才能提升，花费金钱数量根据等级来定。（果真是相当通人性，不给钱就赖着不升级……）

天龙暗器漫谈：灵性

如果你固执地认为暗器的魅力仅在于“投掷出去”，那你就大错特错了。《天龙八部》里的暗器与主人朝夕相处，关系日益加深。当暗器等级达到40、70、90级后，就会分别领悟到投掷、打穴、护体三大技能。投掷能直接造成对手大量伤害；打穴的魅力在于能够将目标穴道封住；而护体则是用暗器形成一道防护墙，化解敌人猛烈的袭击；三大技能可谓各有千秋。不过，纵使暗器自身领悟出了技能，主人若不进行相应的学习，也是无法使用出来的。必须要通过学习，与暗器达到心神合一的境界，方可尽情施展。当玩家在自身等级达到40级、70级、90级时可在洛阳燕青（111,211）处分别学会暗器投掷、暗器打穴、暗器护体技能。

天龙暗器漫谈：个性

无论是江湖大虾，还是市井小虾，都有彼此不可模仿的性格，我们称之为个性。武侠史上有个性的名人很多：郭靖有傻性、杨过有狂性、段誉有风流性……但史上有个性的暗器却难觅其踪。不过，这并不代表暗器永远没个性，《天龙八部》的暗器就有着独特的个性。在《天龙八部》中，同一种暗器也会因“性格”——品阶不同，属性及成长大不一样，正好契合了“个性决定命运”这一句至理名言。通过品阶，我们可以区分暗器的优良，品阶越高的暗器越好。此外，人们喜欢通过服饰、珠宝来装扮自己。暗器也一样，能够进行打孔、镶嵌宝石、刻铭、强化等操作。

天龙暗器漫谈：暗器辅助

暗器的出现，也带动了一大批新兴宝物的诞生。这其中包括：可重洗暗器属性的神亦石、提升暗器经验的大小明目丹、随机改变暗器领悟技能的忘无石、以及让暗器重生为1级的百淬神玉、千淬神玉等等，物品种类可谓异常丰富。

暗器的来临，预示着《天龙八部》即将进入一个全新阶段。以后大侠们PK不再局限于兵器拳脚间的较量，暗器水平也成为了决定胜负的一大要素。



飞蝗石



梅花镖


女：此人实力不凡，若硬拼定然不讨好，不如使用暗器……


男：不好，有暗器！！！


这是天女散花的暗器技能么？


飞蝗石一出手，便知有没有

《剑仙》新版修仙升天之路解密

■成都 小鱼

在仙侠世界里，修仙是一个亘古不变的话题。腾云驾雾、遨游于天界之上，是众多仁杰们毕生追求的梦想。不过，世人的修仙之路却异常艰险、困难重重。一路上的艰难险阻自然无需多提，最终的渡劫大考更是令无数英雄功败垂成、魂飞魄散。想那琼华派奇人玄宵，仙学资质之高，堪称古今罕有，却依然迈不过渡劫这一道坎，走火入魔，最终被九天玄女锁入东海最深处。修仙之难，可见一斑。

修仙之难到底难在何处？修仙成功后又能得到什么好处？想必这是大家最为关心的问题。随着仙侠网游《剑仙》二次封测的来临，其中的“修仙升天”新内容将为我们揭开修仙之路的神秘面纱。

修仙升天之路：重生

民间有句俗语，叫做“浪子回头金不换！”做错了事，只要能够悔过自新，重新做人，人生一样会很精彩。做事如此，习武修仙亦是如此。

在《剑仙》世界里，有一门奇特的仙术名曰“重生”，可以将人置入轮回之道脱胎换骨，进而获得新生，资质与天赋都会得到极大提升。更为奇特的是，重生之后的角色还保留着前世修炼的部分成果，且修炼中取得的成就也会大大超过前生；有利于玩家在重生之后，迅速赶上并超过前世的修炼成果。

修仙升天之路：渡劫

渡劫堪称是修仙之路上最为严峻的考验。即使你资质再高，稍有疏忽，便会走火入魔、功亏一篑；玄宵便是最为鲜活的例子。尽管如此，对于仙侠迷们而言，渡劫拥有着巨大的吸引力。渡劫时那种与强敌博弈的快感，渡劫成功后难以莫名的巨大成就感，都令仙侠迷们为之神往。

作为仙侠网游的《剑仙》自然不会疏忽这一特色魅力元素，在新版中推出了渡劫任务。渡劫任务的难度比一般任务大了许多，玩家是很难独立完成的，最好邀请好友来助自己一臂之力。同时，渡劫之险让你耗费了太多元神，而你的仇敌很可能趁机来袭；因此务必要加倍小心，委托生死之交守备好渡劫之地。

成功渡劫之后便可位列仙班，更强大的技能、更极品的装备、更神奇的法宝都将为你所有，天界大门也将为你打开。

修仙升天之路天界

经过千难万险渡劫成功之后，我们终于可以遨游天界之上了。那么天界到底是什么样子的呢？《剑仙》新版内容“天界”的登场，将给你带来一个真实的仙家境地。

在《剑仙》里，渡劫成功的玩家，可自由往来于天界、人间等地。来到天界，你会惊讶于这美奂绝伦的仙境美景；更令你惊讶的，还是那些散布于天界四周，拥有巨大灵性的稀有资源。

这些资源常年吸收天界灵气之精华，对于提升实力有着相当大的帮助，远非凡间那些所谓的珍品可比。虽说已修道成仙，然而与生俱来的修仙“贪恋”，让仙者们都不愿意实力停滞不前。而散布于天界的资源正是众仙家梦寐以求的珍品。从此，天界的宁静被打破，资源争夺战拉开序幕。

修仙升天之路：纷争

一时的贪恋，可以让世人纷争不断，同样也可以令神仙们大打出手。在《剑仙》里，为了最大限度地占有稀罕的天界资源，天界众仙拉帮结派，建立起了几大天界国度。每个国家都有自己独立的领地和丰富的资源。国家与国家之间，还有大片的富饶的未被开发的土地。这些土地上有各种资源和珍禽异兽；要想占据这些土地，就必须参加领土资源争夺战并取得胜利。一时间，天界战鼓齐鸣、硝烟弥漫……

作为《剑仙》新版的一大特色内容，领土资源争夺战向玩家们展现了一种全新的PK模式。修仙成功之后，玩家们又迎来了新一轮挑战。

重生→渡劫→升天→纷争→？

世人皆想成仙，然成仙之后，依然纷争不断。通过对《剑仙》修仙之旅的解析，我们看到了修仙的艰辛、看到了成仙后的回报；但我们却多出了一个疑问：修仙到底是为了什么？

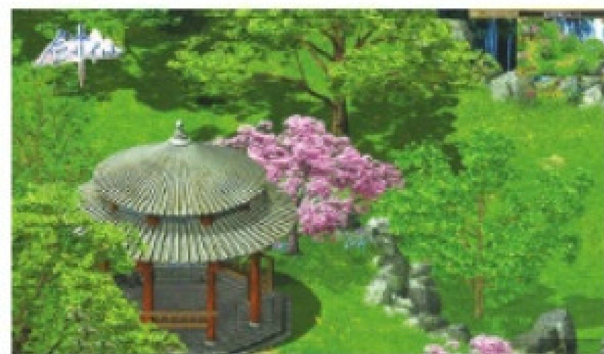
也许，我们只有进入《剑仙》世界里亲历修仙之路，才能从中找到正确答案。



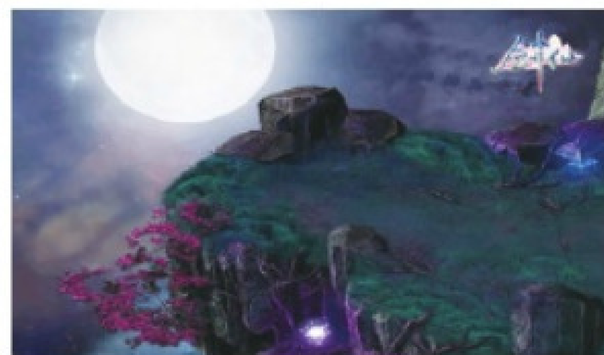
布置得如此喜庆，是哪对神仙眷侣喜结良缘了？



如此气势恢宏之地，是哪处仙家势力所有？



此地风景迷人，当作转生场所应该相当不错



杀气弥漫！难道这里就是传说中的渡劫之地？



传说中的天界

另只眼看《刀剑英雄Ⅱ》

■成都 小鱼

2009年伊始，《刀剑英雄Ⅱ》走进了我们的视野。关于这款游戏，目前江湖上谈论得最多的，是剑客、游侠、散仙、力士、修罗五大职业、镇魔古洞新地图，以及教派、世家新组织。这些内容也已经在上期杂志中为大家有所介绍。不过《刀剑英雄Ⅱ》的精彩内容并非仅限于此，笔者现在就为大家介绍另外一些新鲜内容。

体现格斗内涵的战斗系统

人在江湖漂，哪能不挨刀？既然在江湖上行走，纷争自然难以避免。既然是武侠世界，当然就需要以武功高下来分个输赢咯。

与目前大多游戏相比，《刀剑英雄Ⅱ》的格斗系统充满技巧性。游戏中大胆地融入了格斗、连击、必杀技等一连串的崭新元素，风格颠覆传统而又不失古朴大气。格斗竞技，是《刀剑英雄Ⅱ》最大的特色之一，攻、防、格挡、闪避环环相扣，炫丽的超必杀技、可多达99斩的流畅连续技，为游戏营造了一整套独具特色的战斗系统。所以在《刀剑英雄Ⅱ》里，玩家施展招式时非常讲究，比如要考虑自己这一招是否有破绽、是否会被对手克制；而面对敌人的攻击，则可以见招拆招，将威胁降低到最小。毫不夸张地说，装备在《刀剑英雄Ⅱ》的格斗中不起决定性作用，技巧才是决定胜负的关键因素。当然这也不是说装备就此变成鸡肋，玩家可以对装备进行打孔、镶嵌、强化等操作，成功时，玩家身上会出现代表成功的光影效果，同时播放特殊音效。

宠物伴我去战斗

俗话说江湖凶险，行走于险恶的江湖中，如果能有一位贴心伴侣相助，自然是再好不过。当然，所谓人心叵测，江湖上朋友反水、夫妻反目的案例比比皆是，“找个老婆太累、找个朋友反胃、找个兄弟受罪”也因此成为了江湖上流传最广的八卦名言。那么，到底谁才能不离不弃地跟随咱，无怨无悔地与我们一同战斗呢？答案当然是可爱的宠物们！

《刀剑英雄Ⅱ》里的宠物们不仅忠诚可靠，而且颇具特色。游戏中的宠物分为两大类，即拾取宠物与辅助宠物。拾取宠物具有拾取属性，可以帮助主人拾取地上掉落的物品；以后我们只管打怪就成，地上的一摊子物品有拾取宠物来大显身手呢。而具有辅助功能的宠物，特点在于协助作战，能够给主人增加生命上限、增加幸运等，是玩家战斗时最为贴心的伙伴。

自动寻路送便捷

现今社会，人人都在追求一种便捷且效率的做事方式。游戏里亦是如此，自从自动寻路功能诞生以来，凭借其便捷性得到了无数玩家的青睐。《刀剑英雄Ⅱ》也推出了这一人性化系统，旨在为众豪杰带来更多便利。游戏设置了四种自动寻路方式。一是点击自动寻路按钮后弹出列表，左键双击列表上人物或选中人物后点“移动”，玩家会自动行走到该人物身边；二是打开F9任务界面，左键点击任务描述上的人名，将自动行走到该坐标点；三是按“TAB”快捷地图键打开本场景地图，左键点击地图任意位置，人物将自动行走到指定地点；四是在自动寻路列表下方输入坐标后再点击“移动”，将自动行走到坐标地点。

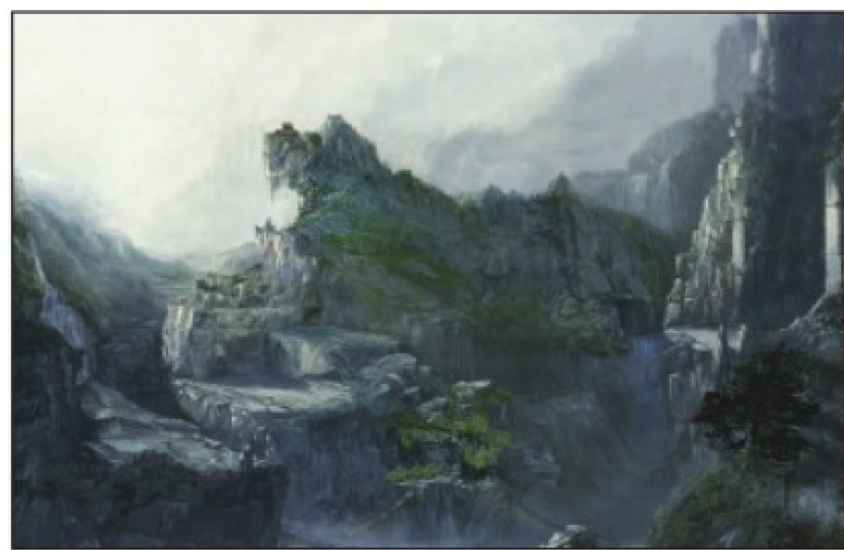
组队系统更均衡

组队打怪，我们时常会遇到一些麻烦。例如全身心地投入战斗，却忽略了身边生命垂危的队友；打到宝物，却因为“分赃不均”而导致队伍解散……这些情况对于大家而言，都是不愿意碰上的。

《刀剑英雄Ⅱ》的组队系统为大家很好地解决了这一顾虑。玩家们组队打怪时，不仅能清楚掌握队友们等级、职业、生命值、战斗状态等详细信息；还能根据队伍成员需要，灵活安排分配方式。队伍分配方式包括：特殊分配、个人分配、平均分配三种。



这春光明媚之地，是否隐藏着可爱的小宠物们？



看这山路，崎岖得很，还好有自动寻路功能



我是美丽的散仙，告诉你一个秘密：其实我一直想和帅气的剑侠GG组队练级



别看俺长得“莽撞”，其实俺可温柔了

■北京基地



3月5日，由汇众教育北京基地与北京游戏企业共同推出的“裕隆科技——北京基地实习工厂”在游戏公司正式挂牌成立。在北京手机游戏公司裕隆科技的设计间里，专门为北京基地学子开辟了专业的实战操作室，在这里基地学生不仅可以领略到先进的游戏开发技术，更有机会与游戏开发大师共同工作，制作最新的手游产品。

根据汇众教育北京基地与北京100家游戏公司签订的《培养游戏人才合作协议》，双方将在实习实训、项目合作、共建基地等方面开展合作，共同探索适合北京基地学生成长、成才的应用型人才培养模式。

■杭州校区



3月13日，杭州校区三教师生员工举行了名为“诚信教学，品质教育，塑造游戏开发英才”大型签字活动。

校长表示：“诚信教育最重要的是表现在对学员的服务细节上。第一，让培训的学员实实在在学到技术，掌握真本领，这是未来就业的根本；其次，就是通过培训能够高薪就业，而要做到这些，就是要靠大量细节的服务来实现，我们作为职业教育机构，一直秉承着‘专业教育，诚信天下’的办学理念，始终坚持严格治学的办学宗旨，办出品牌，办出精品。”

■重庆高新校区



3月6日，汇众教育重庆高新校区向京京校长携同校区就业部经理刘彦老师等一同参加了由重庆市北部新区管委会主任王毅同志主持召开的《关于扩大鼓励和支持软件和服务外包产业发展的宣讲会》，市外经贸委、软件与服务外包办公室相关部门等100余人出席了会议。

座谈会上，王毅主任强调外包企业要抢抓机遇，加强行业统计、人员培训工作，充分争取国家、市里和新区的政策支持，促进企业快速发展。市外经贸委服务贸易处冯蒙副处长对国家和重庆市鼓励发展软件与服务外包产业的优惠政策做了宣讲，并同向校长一同讨论了关于学校办理优惠支持的相关合同。

■马来西亚校区



日前，著名英国游戏公司到访汇众教育马来西亚游戏校区，了解目前马来西亚游戏人才培养状况。

Codemasters英国游戏研发公司目前是全球其中一家大型游戏开发公司，在欧洲、日本和马来西亚都设有研发中心。Codemasters主要开发的游戏平台有PlayStation、XBox、WII和PC平台。这次到访汇众教育马来西亚游戏校区主要是了解马来西亚在游戏人才培养方面的状况。Codemasters总经理Max表示，对学院的教学水准非常满意，并对未来马来西亚游戏产业发展充满希望。

■如何突破MAYA应用瓶颈

Maya 集成了Alias和Wavefront 最先进的动画及数字效果技术。不仅包括一般三维和视觉效果制作的功能，而且还与最先进的建模、数字化布料模拟、毛发渲染、运动匹配技术相结合。与其他的三维软件不同，Maya不仅有类似于3D Studio MAX等PC三维软件的普通建模功能，同时更具备了其它软件少有的NURBS建模功能，这样Maya具备了高级建模的能力。此外，其在灯光、摄像机、材质、动画设置、渲染精度等方面的表现也不俗。

功能完善，工作灵活，易学易用，制作效率极高，渲染真实感极强的优势，使MAYA成为一款电影级别的高端制作软件。Maya软件的强大功能正是那些专业的设计师、广告主、影视制片人、游戏开发者、视觉艺术设计专家、网站开发人员们极为推崇的原因。在目前市场上用来进行数字和三维制作的工具中，Maya 是首选解决方案。难怪有人说，掌握了Maya就等于走在了三维动画的前沿。Maya的强大使其能够给创作人员提供广阔的创造空间。而这种灵活性，也造成了使用者们入门容易，提高难的困扰。因此，对于初学者而言，一个专业的培训、一本好的书籍或一个好的教学网站……都是难得的资源。学习者所要掌握的，是如何去利用它们。

在汇众教育的“云培训体系”中，“云世界”为我们提供了一个开放的世界和交流的平台，不局限于学生与教师，学生与学生之间。在这里，我们看到教师与学生在交流中提高，在交流中学到很多书本上没有的知识的。完善的课程体系、数百位来自一线的专业师资队伍，紧密结合产业前沿的经典案例，帮助学员尽量理解Maya深层的原理，并在此基础上举一反三。借助最先进的教学平台——“云世界”，学员甚至可以创建自己的“远程开发团队”，完成项目作品；教师可以在这里布置和批改作业及项目作品；家长可以在这里观察或监督孩子的学习过程；企业可以在这里找到适合自己的开发人才；社会可以在这里获取自己想要的由学员或教师完成的开发资源。作为亚洲最大的动漫游戏专业人才培养基地，汇众教育自诞生以来，已经帮助无数艺术家在电影、电视、游戏、工业设计等领域实现了设计梦想。P



动漫学员获“动漫之星”大奖



颁奖现场

2月27日，沈阳市第二届“动漫之星”设计大赛在浑南新区落下帷幕，历经3个月的激烈角逐，又一批优秀的原创动画、漫画、游戏作品和优秀的动漫人才脱颖而出。刚刚被国家广电总局批准为国家动画产业基地的浑南新区出资100多万元，对优秀作品和人才进行了奖励。汇众教育沈阳（动漫）校区四名学员参加了本次大赛，并取得了骄人的成绩。

这次大赛由沈阳市委宣传部、沈阳市科技局、沈阳市信息产业局、沈阳市文化局、沈阳市广电局、沈阳市新闻出版局、沈阳市浑南新区管委会主办。旨在通过原创动画、漫画、游戏等作品的交流与评比，为广大动漫企业和动漫爱好者提供一个展示自己才华的机会和舞台，挖掘优秀的动漫作品和人才，丰富沈阳动漫产业基地业余文化生活，吸引更多的优秀动漫人才和企业融入到沈阳动漫产业基地这个大家庭来。

本次大赛收到社会各界各类作品总计1000余篇，经过专家多轮评审，最后有120篇作品入围，评出了企业组动漫原创长片制作和动漫原创短片制作奖；个人专业组动漫脚本创作、动漫造型设计、动漫短片制作、原创漫画创作、动漫技能比拼等奖项；个人业余组动漫脚本创作、动漫造型设计、动漫短片制作、原创漫画创作、动漫技能比拼奖项。

汇众教育沈阳（动漫）校区共派出四名学员参加了比赛，并最终以出色的技艺脱颖而出。其中，耿艺仁同学获得业余组第一名；杨林同学获得三维造型业余组第二名，包揽了该组的一二等奖；卢哲同学获得二维动画业余组第二名；王伯钊同学获二维动画业余组优秀奖。

据校区老师介绍，这四名学员的参赛作品均在学习期间利用业余时间完成，作品反映出了个人的学习成果和目前技术水平。通过参加本次大赛，四名同学不仅获得荣誉及丰厚的奖品，更重要的是自己的作品得到了业内专业人士的认可，积累了丰富的创作经验，这为他们今后的动漫之路奠定了更扎实的基础。



颁奖礼吸引了省市多家知名媒体的关注



出席颁奖礼的领导和嘉宾在浑南新区刚刚落成的国家级动画产业基地集体亮相



汇众教育获奖学员合影
（左起王伯钊、杨林、耿艺仁、卢哲）

立足于中国文化创意的商业思索

政协会议关注文化产业

日前，政协委员李扬在全国政协十一届二次会议第三次全体会议上发言时指出，当前的国际金融形势正孕育着文化产业大发展的机遇和契机，也给中国文化产业大发展吹响了进军号。

事实上，中国动漫、游戏等创意文化产业规模已经远远超过传统的三大娱乐内容产业，稳居互联网经济之首。新闻出版署公布的一份数据显示，2008年，我国网络游戏出版产业在全球金融危机蔓延、实体经济受到冲击、出口下降的情况下逆势增长，实际销售收入达183.8亿元人民币，比2007年增长76.6%，并为电信业、IT业等带来直接收入478.4亿元人民币。

同时，动漫作为中国文化创意产业另一大支柱，2009年复兴之势初现，已引起了传统动漫强国日本的足够重视。3月10日，由日本数码文化产品协会主办的一场“关于中国文化产品商业的思考”的讨论会受到动画业界较高注目。日本立命馆大学电影学部的中村彰宪准教授、漫画家真壁太阳、茶谷明茂以及正在积极准备开拓中国市场的日本MADHOUSE动画公司新建事业部、海外事业部的负责人和泉将一等参加会议并进行深入探讨。与会专家围绕中国文化产品市场现状、怎样回避商业风险等问题，进行专题座谈讨论；并借这个机会，从不同角度观察中国市场，为今后拓展中国市场做准备。

中国化——文化创意的节点

“我们的文化创意产业在文化上面还停留在对原有文化的初步挖掘和外来文化的简单复制。”

就在几年前，提及“国民网游”一词还必然会被骨灰级玩家们所不屑。毕竟，在韩游侵占中国市场的年代，要真的列举出几款高品质的“国民网游”，的确是一件很难的事。但随着《梦幻西游》、《传奇》以及《征途》等国产游戏在线人数的不断攀高，中国“国民网游”最终打了一场漂亮的翻身仗。

如今，创意产业的风暴，已经从全球刮到了中国。游戏、动漫产业所取得的每一点儿进步，都令人倍受鼓舞。不过，高速发展的喜悦背后，业内专家也表示了不同程度的担忧。

“充分挖掘网络游戏产业本身价值将是未来产业发展的主旋律。”作为中国创意文化产业的智囊及人才后盾、中国数字娱乐职业教育权威机构，汇众教育一直密切关注着产业动态。“中国的人力成本相对较低，因此，目前，很多外国公司都将工作承包给国内企业，对于我们的企业来说，订单比金融危机前更多了。但是，网游行业积累了十年的经验表明，中国的文化创意产业必然不会长久满足于给他人做‘嫁衣’、寄人篱下的状况，用外包工作锻炼队伍，坚持走原创之路，已经是行业共识。”

莫让机遇随人才溜走

“中国动漫游戏产业的发展，最终是人才的成长。这里面包括研发、技术、市场经营等各类相关人才。只有我们拥有了一大批各类优秀人才，我们的这个行业才能真正做大做强做久。”

每年年初，都会成为动漫、游戏行业“跳槽”的高发期，这似乎已经成为了一种定式。而在金融风暴影响下的2009年，这一现象尤为突出，可谓是人才动荡的“大灾年”。据相关人士介绍，一些资金贮备不足的中小型企业难以支持，纷纷倒闭转投他人篱下。这也就导致了一些项目制作团队带着自己尚未完成的产品，四处寻找落脚之地。此外，在一个企业之中，管理层的做法和态度也是导致人才流失的主要原因。

“行业的专业教育培训产业也还在摸索发展中，而产业规模则连年快速增长，因此人才短缺在这个行业内是普遍现象，对业内资深人才的挖脚也就不可避免，对于业内的新兴公司来说更是如此。”

国内某知名网游企业的高管认为，人才问题，已经成为中国文化创意产业发展过程中最大的羁绊。“挽留人才仅是保障公司正常运营的必要手段，只有建立梯队化的人才培养体系和基于岗位的人才储备、备份机制，才能满足企业长远发展的人才需要，而不至于陷入恶意挖脚而损失巨大的窘迫境地。”

对于如何才能更好地留住人才，动漫、游戏企业也是费尽心思。企业不仅力争提供和人才价值对应的薪资福利、工作环境、个人发展机会等硬件条件；同时，在内部管理制度、企业文化、价值观导向、员工关怀等软件环境上，也将形成和强化员工的企业向心力作为工作重点。很多公司甚至每隔一段时间会组织不同的高层领导与员工进行交流，尽量让每一位员工都了解公司的发展方向、变革。

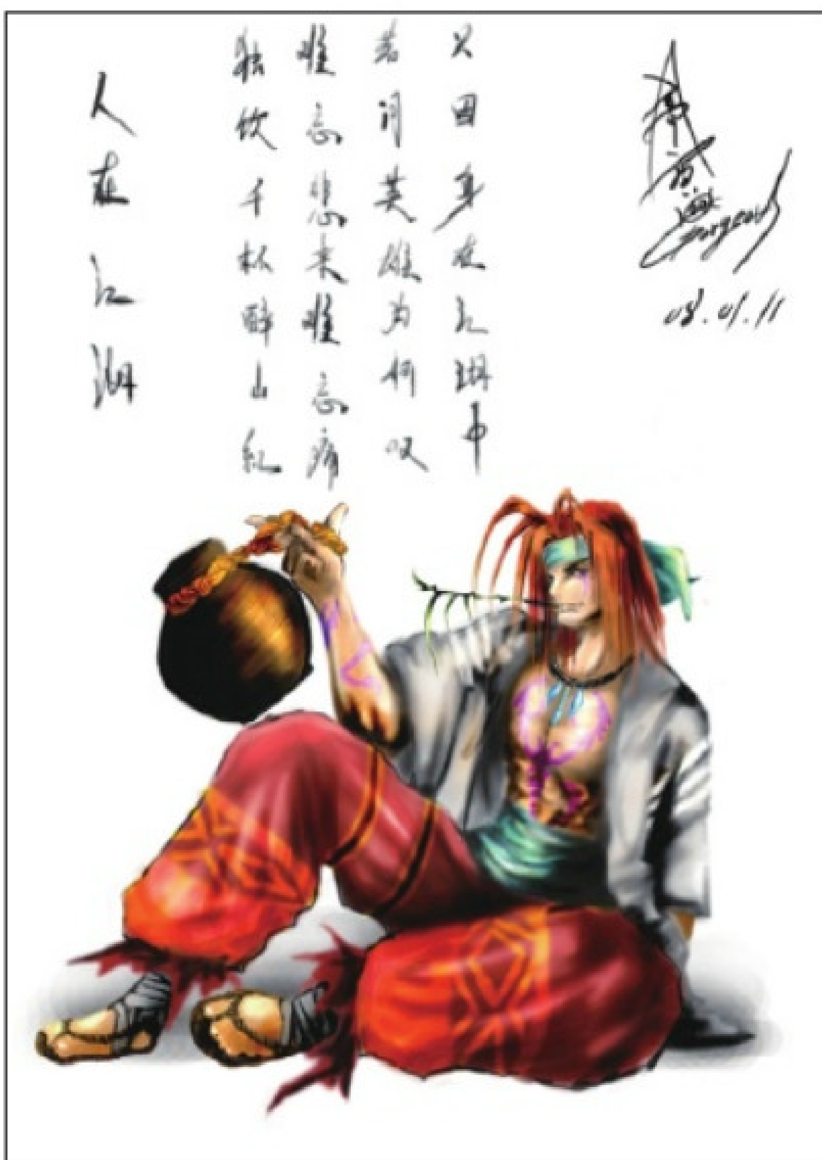
多元化打造文化出口新势力

尽管金融危机使中国的出口贸易受到较大影响，但从目前行业发展状况来看，中国文化创意产业势头正盛。业内专家认为，只要严把资金、人才和管理三大关，动漫、游戏等创意产业依然是中国文化出口的新势力。

事实上，网易、九城、盛大、腾讯等国内各大游戏公司，业务都在持续上升。盛大网络近日公布的2008年财报，比2007年增长44.7%，而第四季度的营业收入同比增长了42.1%，再次超出华尔街的预期。新年伊始，《喜羊羊与灰太郎》动漫电影所创造的商业神话，也令中国原创动画产业为之一振。

尽管经济环境不佳，我国动漫游戏业却凭借在金融风暴中的出色表现，成为2009年伊始最具吸引力的投资热点之一。有人甚至断言，未来18个月内，VC在中国会有很好的投资机会。

为了储备充足的人才，增强市场竞争力，国内游戏厂商已经不约而同的将人才策略列为重中之重。随着国内首



个游戏、动漫高端人才培养解决方案“云培训体系”正式宣告上线，已经有越来越多的动漫、游戏企业加入了汇众教育推出的“自主”人才培养的队伍。企业在“云世界”互动交流平台中设立自己的专属帐号，通过可视化教学目标，密切关注人才的成长过程和经验积累，不仅可以找到适合自己的开发人才，也可以在这里获取自己想要的由学员或教师完成的开发资源。

“云培训体系”作为对传统人才培养模式的变革，将“云世界”、“严肃游戏”等一系列先进教育理念应用于专业动漫、游戏专业人才培养领域，不仅为有志于跻身高端领域的人才提供了一种更广阔、更便捷、更多元的学习途径，同时，也从思维方式、个人素质、项目成果和视野上，为潜在的高端人才创造了提升、展示、积累成果的机会。

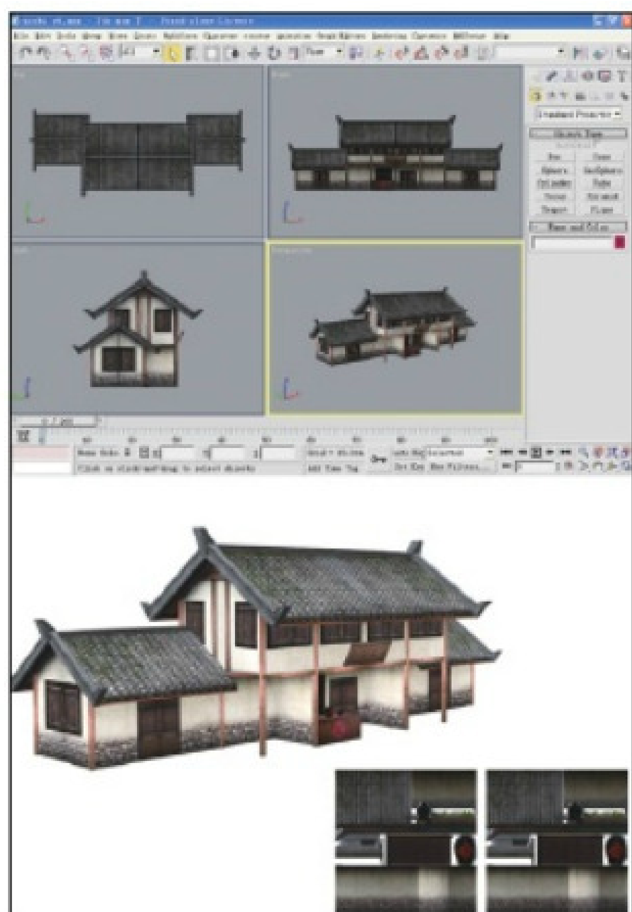
因此，我们完全有理由相信，在文化底蕴成为人才培养、市场销售、衍生产品等创意产业各个环节都不可少的首要元素的今天，将传统文化、先进理念和时尚元素相结合，中国动漫游戏产业必然会赢得更多的机会。

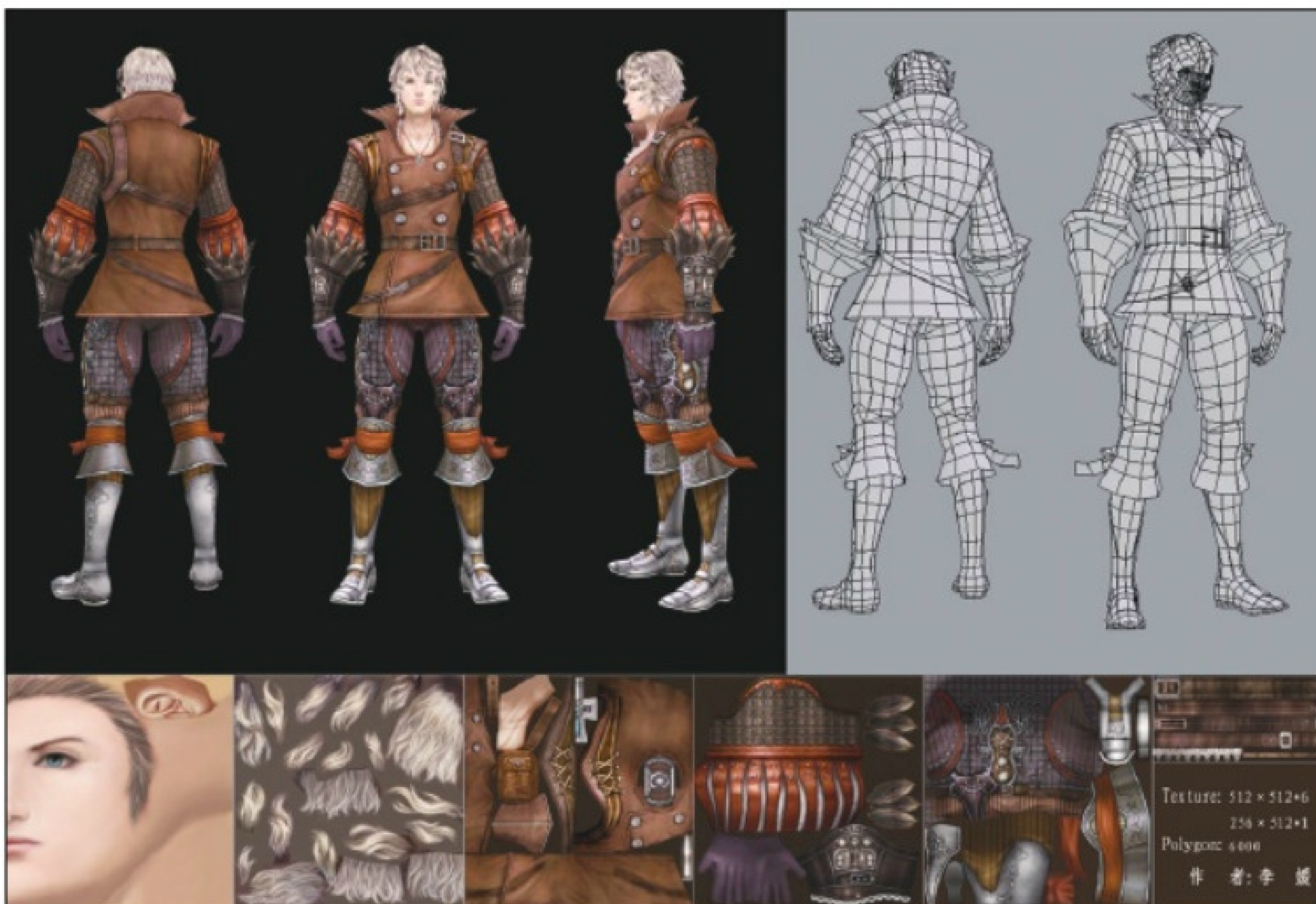
汇众益智学员作品欣赏











一流的创意，粗糙的成品

■Relic具有数一数二的创新精神，但缺乏打磨的细节和匆忙发售让DoW2更像是个半成品

战锤40000——战争黎明Ⅱ
制作：Relic 发行：THQ
发售日：2009年2月18日



DoW2的多人模式更加强调战斗，将建设部分完全去掉了。生产建筑实际上只有一个，但对据点的占领却非常重视。四阵营的平衡性仍有待实际对战中考验，目前大部分玩家都反映虫子和Ork过强。100人口的限制和单位本身的高人口占有，使Dow2的多人对战规模小到了极限，你能指挥的单位总量实在太少了。体现在对战中，Steam中3v3的战斗远多于1v1的

■上海 Tiberium

《战锤40000——战争黎明》（以下简称DoW）在玩家心目中是一款极受好评的RTS游戏，因此2008年秋季公布续作时引起了相当大的关注。水雷（Relic在Fans中的爱称）按照他们的承诺，按时将DoW2推向市场。由于其战锤的背景在欧美巨大的号召力，以及水雷本身作为RTS大厂的实力，这款游戏要说是2009年最受关注的RTS也不为过（如果SC2不能按时推出的话）。然而在打通了DoW2的战役部分后，我的感情却比较复杂：一方面，水雷在这游戏中做出革命性的创新（RTS游戏上一次革命性的创新也可以说是水雷的成就，即在CoH中引入了全面的掩体系统），另一方面，水雷也随随便便地将这个创新浪费掉了。不得不说，这是一件极为遗憾的事。

DoW2的亮点

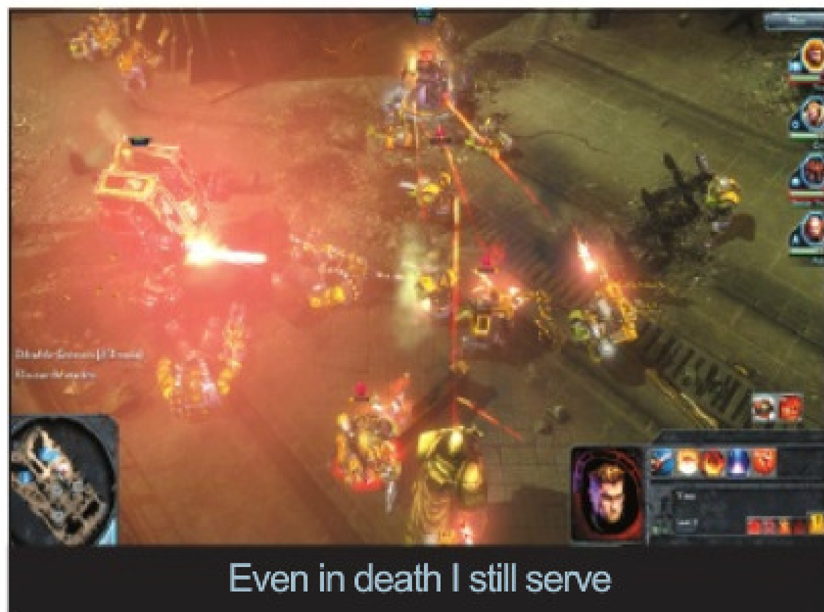
作为一款RTS，DoW2的画面几乎是无可挑剔的。运用了水雷改进版的《英雄连》引擎，这回的画面表现可以说非常生动。只要有一台中等配置的电脑，就可以跑出很不错的效果。SM盔甲的金属光泽、子弹在地面打出的烟雾、爆炸的火光和烟尘效果都极为炫目，引进的Havok物理引擎还能让敌人以一个极为自然的轨迹被击飞出去。当然，还有血光四溅——被炸弹和动力武器炸得血肉横飞的尸块，让DoW2在美国获得了一个M的评级。如果玩家有足够强的显卡以及64位操作系统，就可以将游戏的画面开到最高、放大，欣赏人物细微的面貌了。在单人游戏中，你所换上的装备其外形的变化都会在实际游戏中显示出来。水雷最近发布的1.10补丁改善了视角，镜头已经能放到与地面平行，这时你就能够以主视角的模式看着帝皇的忠实臂膀与外星敌人战斗了。


精致的人物建模，脸部清晰可辨，装备也一个不差


指挥官倒地了！赶快去救回来，这个模式类似“帝国3”

革命性的战役设计

DoW2的最大革新就是把RTS的单机任务变成了一个ARPG，主角（就是你的英雄）率领5个小队单位“组队”完成任务，包含了ARPG中的大量必备元素：等级、装备、经验值和Boss。任务分主线和支线，而支线任务和剧情是没有关系的，仅仅是在一张特定地图上完成特定的任务来赚取经验值和装备，这不就是个控制人数更多的《地牢围攻》么？虽然英雄赚取经验值、捡拾装备被暴雪在《魔兽争霸III》中玩得风生水起，但水雷把它发挥到了一个新高度：英雄属性配点分类，配点之后加入


Even in death I still serve

更多技能，任务结束后的界面可以配置人员和装备。

今天你下了几个副本?

但是很遗憾，水雷做出了一个不错的框架，却没有把它的血肉丰满起来。战役模式成了ARPG，这就太粗糙了。按照每个星球4张地图计算，整个战役模式只有12张地图，但实际上其中3张是只在主线任务里出现，支线任务只有9张地图，打多了就失去兴趣。而任务模式严重的单调，也是致命的。支线任务（以及一部分的主线任务）只有两个模式：进攻，从你的轨道突击地点一路“车”进敌方老巢，车掉Boss；要么就是防守，守在某个据点让敌人来进攻，车掉所有异族，最后仍然是车掉一个Boss收场。问题在于这两者的套路是完全固定的，你永远在同一个地方降落，敌人的老巢永远在地图上同一个地点，而Boss和Boss之间也没有多少区别，不外乎是近战远战两种。要么上来砍你要么乱丢垃圾，偶尔是个会瞬移或跳跃的。你刷完一张地图回过头来再刷同一张地图，有时还得面对同样一个Boss，这会让你抓狂。其实水雷的上一个游戏CoH中拥有丰富的任务模式：清扫地图、狙击敌人运输线、突入基地、攻击并占领山头，或者在某一关干掉一个特定的Boss（好吧，是虎王坦克）。现在，这些多变性统统消失了。

ARPG模式杀怪、升级、捡装备还有一个严重的问题：缺少细节和可定制性。指挥官和普通Sqd没有不同，所有的单位都是千篇一律的4个属性：生命、近战、远战、魔法（写的是能量，实际上就是技能槽）。指挥官为什么没有指挥升级？指挥官实际上只有一个不同，就是多了个指挥官专有附件槽，可以放些诸如战旗瞬移设备之类的加成装备。Scout为什么不能给3个队员都装上狙击枪？话说回来一个Sqd只有领队能够升级武器（盔甲倒是可以应用到其他队员上，但实际上作为同一单位这一点意义不大），为什么不可以给3个单位装备不同武器呢——Scout Sqd一个狙击、一个火焰枪、一个霰弹多好。相比而言，前作的Sqd都可以给每个Sqd装备不同数量的定制升级，DoW2反倒不行了，大家只能以队长装备武器。还有，为什么ASM动力包没法升级？ASM应独立设一个动力包槽，能装备更远距离的跳跃包或改成瞬移装置多好！武器分成了双手武器和单手武器，那为什么不设定为近战或生命升级到一定级别后（或装备更强的盔甲，比如终结者盔甲）可让单手使用双手武器？既然有左手和右手的分别，为什么不干脆像WoW那样设定单手或副手武器？为什么左手一定要拿枪？我想装备双手动力拳套不行么？我敢说水雷这些全都没有想过。

水雷设计了一个不错的概念，但作为ARPG，这样的系统就实在太糙了，根本经不起推敲。极端讽刺之处在于，DoW2封面上的那个一手Bolter、一手动力锤的形象实际上根本不可能出现在游戏中。

细节颇多缺失

所以说，DoW2在画面上无可挑剔，概念也很好，但缺少细节。有两个细节不得不说：一是尸体会消失，这曾是前作中最赞的细节，而且死法各种各样。现在，那种尸横遍野的感觉没有了，虽然死法仍然可以各种各样，但是干干净净的地图实在缺少战场感（弹坑倒是可以留下来）。此外要提到Army Painter，水雷之前信誓旦旦地说，新作


MOD弥补了一部分缺憾-尸体保留下来了


1.10补丁改进了镜头移动，让DoW2的镜头能像水雷传统那样移到最近

中的Army Painter会有些不同的特性，但一看之下大失所望：比一代可更改的地方更少。我原本指望能引入Avatar系统，能够有各个战团不同的特点，比如野狼的狼皮披风、铁手的假肢，英雄也可以有不同的武器，比如黑和尚的水雷剑或动力爪、动力拳套，但全都没有。



DoW特有的终结技仍然保留，无畏机甲正在捏人

结束语

我只能说，DoW2是一个概念先行的游戏，但缺少雕琢。无可挑剔的画面和新奇的概念下掩盖的是贫乏的内容。这或许能够吸引一些LU，但是却伤了老玩家的心。它的缺乏雕琢甚至到了这样的地步：游戏匆忙的推出导致了大量Bug，接下来的一周里水雷收到了大量的抱怨，一个星期内他们连忙发布了3个更新补丁，但问题仍然没有完全解决。

可以肯定，这样新奇的概念会再一次在“玻璃渣”手里发扬光大。我唯一能希望的是这回DoW2能够大卖，水雷在可能的资料片里部分地弥补这些缺憾。

《大众软件》游戏评分

优点： 一流的画面，创新的单人任务让玩家免去建设的重复、乏味的流程。

缺点： 单机任务设计草率，用一种乏味的流程代替了另一种。

精品 总评 **8.5**





飞驰的盛宴

火爆狂飙——天堂：终极版
制作：Criterion Games　发行：Electronic Arts
发售日：2009年2月5日

■《火爆狂飙》系列首次登陆PC，玩家的等待换来了一款诚意十足的作品。

《天堂》的联机非常值得探索，搜索到的房间可无缝进入，晚上人多时，通过游戏的自动匹配，还有很大几率遇到国内玩家

■陕西 Oracle

赛车游戏的种类一直在细分，到如今，不少知名系列都因为产品定位失误而饱受诟病，如果能玩到一款风格鲜明又无明显缺点的作品，实在是玩家的幸运。《火爆狂飙——天堂：终极版》正是如此，它有种让你一上手就难以放下的魔力，为了达成某项收集要素而连续奋战几个小时。如果非要挑出什么毛病，那么也只能在画面的细节上吹毛求疵了。


本作同样没有转速表，最近似乎很流行这个

《天堂》的亮点

Criterion Games在《天堂》中一反常态——或者也可以说是顺应潮流——取消了系列一贯的任务制，设计了一个开放性的城市。之前我们在很多赛车游戏里都可以看到这样的设定，《极品飞车》系列也做过这样的尝试。和它们比起来，《天堂》的城市实在算不上大，但就在这座略显秀气的城市里，有着数量惊人的互动元素。城市里的每一处场景的构成都显得合情合理，就如同世界上真的有这么一座城市，只是无人居住而已。在很多赛车游戏的宣传资料里，制作商们总是宣称你会有几千平方公里的面积可供驰骋。实际上这些地方都大同小异，只是背景不同，内容空洞。即便有一个完整的城市，也无法将各种独立的赛事联系起来。可在《天堂》中，


特技表演，一个很好玩的模式，在这个模式下的交通拥堵不堪，玩家只需让车滚来滚去撞毁更多的车，所得的分数会上传至服务器

无缝触发的赛事使得每个路口都成为你横冲直撞的见证，每个街头都有大量的隐藏要素供玩家发掘。随处可见的小径、跳板、广告牌，还有时不时绝尘而去的Boss——这种“偶遇式”的Boss，无疑比那种“预约式”的酷了很多。

让玩家在游戏里时刻有所追求，这是当今所有游戏都力图达到的一个目标。说起来容易做起来难，尤其是这种



摩托车作为一个主机版的DLC，也追加到PC版中


再惨烈的碰撞也看不到人



吸引你不断尝试的动力之一

高自由度的游戏，做好了便成了神（详情参见GTA系列）；稍有差池就成了渣（详情参见无数GTA Like游戏）。赛车游戏虽然在游戏方式上大相径庭，却也无非是个给予玩家满足感的过程。在传统赛车游戏中，我们通过不断比赛来获得更强的组件、更快的赛车，即使在一些游戏里，奖励有所不同，效果也大抵如此。《天堂》摒弃了这种一成不变的游戏方式，取而代之的是数量巨大的收集要素。这些要素是如此繁杂，面面俱到，涵盖了游戏中你能做到的每个动作——逆行、漂移、飞跃、绝杀……当你完成这些动作，画面中频频出现的完成度，提醒你离某项记录的完美达成又近了一步，这种不断被认可的感受无疑会转换为源源不断的成就感，促使你投入到类似“找出天堂城所有广告牌”的这种行为中，乐此不疲。

飞驰往往伴随着无限的碰撞，从系列的初代开始，将对手撞翻就成为了一件成就感极强的事，标志性的慢动作特写更是将这一幕渲染得足够爽快。得益于主机硬件水平的提高，移植到PC上的《天堂》在碰撞细节上表现力惊人，撞击的瞬间车窗玻璃碎片飞溅的一幕堪称惊艳。游戏的画面风格介于真实与夸张之间，各种天气效果恰如其分，加上适度的动态模糊，比起之前高光泛滥的NFS新作不知要好多少倍。

难以觉察的瑕疵

由于上述原因，为这款游戏挑毛病成为一项困难的工作。前文已经提到，游戏画面的整体表现上佳，但某些细节表现并未达到最好。在车体细节上，即使PC版将全屏抗锯齿打开，我们还得对着狗牙交错叹气，联想到在游戏里我们获得的每一辆车在开始都是废车，难道这样是为了突出车体的沧桑感？游戏优化良好，对低端显卡照顾周到，然而一旦开启SSAO，帧速就从60骤降到20左右，画面却基本没有改观，不免让人大跌眼镜。

此外，玩家最多的抱怨来自于：次时代都过了一大半了，居然车辆内部连驾驶员都没有，每次碰撞特写，看到座位上空空如也，总会感到莫名的诡异。虽然赛车游戏里的人物建模一直马马虎虎，但起码你得有个像样点的模型啊。

这正是Criterion的高明之处：以Criterion的技术实力，解决这个小问题并非难事，但正因为“连个像样点的模型都没有”，《天堂》的年龄分级



多人模式的确火爆，EA似乎有意要提高联网的人口基数

得以从10+起跳，这是一个让无数游戏发行商垂涎欲滴的数字，意味着老少咸宜，受众广阔。我们可以把《横冲直撞——终极杀戮》（FlatOut Ultimate Carnage）拿出来作对比，两款游戏的主题都是一个“撞”字当头。看看后者，玩家在游戏中要不断衡量什么该撞什么不该撞，倘若不幸撞到一个坚不可摧的物体，我们的驾驶员便会不可避免地冲破前挡风玻璃向前飞去，最后如同橡胶人般在地面上弹几下，还配合有雷人音效。尽管这个过程看起来搞笑成分居多，甚至没有出血，却被打上12+的标签（在北美为T级，适合13岁以上）。这个看似明显的缺憾，其实表明Criterion已经精明地考虑到更远了。

“人间”到“天堂”

一款高自由度游戏所要面对的现实问题就是玩家的黏着度。一些游戏采取加入剧情的方式来为玩家提供最后的动力，另一些则在多人联机上大动脑筋。《天堂》属于后者，制作组在网络联机方面可谓用心。从主机版本继承下来的方便快捷的联机方式使得你在游戏中可以随时无缝地加入各种多人模式。注意，真的是“无缝”——你甚至不需要退出单人游戏，只要打开菜单选择一个房间，随着画面忽暗又忽明，你就会发现地图中多了几位地球上的朋友了。整个过程中你连位置都不曾改变，实在是强大得有点过分。那些抱怨《天堂》没有剧情而无所事事的玩家不妨试一下网络联机——你不需要任何验证，注册一个账号即可登录网络。这个联机模式是如此重要，不亚于BN对“大菠萝2”的重要性，游戏后期的体验基本全部来自于此。可以说，倘若没有联机部分，本作最多算是《火爆狂飙——人间》，远不能带来更上等的的乐趣。P

《大众软件》游戏评分

优点： 丰富的收集要素，极度爽快的风驰电掣，强大的联机模式。

缺点： 特效开启不当时会引起不必要的资源浪费；若不联机，乐趣会下降一半。



总评 9.0


享受或眩晕

镜之边缘
制作：EA DICE　发行：Electronic Arts
发售日：2009年1月12日

■如果你的眼睛总是距离水泥墙两厘米，你就看不到任何美丽了。


第一人称视角带来的后遗症是，我们拼命想看到主角身体更多的部分。这个视角很酷，但有时也带来灾难性后果

■晶合实验室 大漠小虾

愚人节刚刚过去，EA游戏帝国的头头脑脑们大概已经习惯于看着财报眉头紧锁。即便如此，他们也可以找到足够的理由宣称，他们发行的游戏都是世界上最顶级的。在第12届互动成就奖（Interactive Achievement Awards）的获奖名单上，EA赢得了8项锦标，其中就包括《镜之边缘》，这款从发布试玩版开始就争议不断的游戏斩获了年度最佳冒险类游戏的“小金人”，可这止不住关于这款游戏的争议，总是有人问：“为什么这是一款主视角游戏？”是的，我也想这么问。

无敌的暖色调

一切都是从“跑酷”这个名词开始的，好像游戏里能做的事都是在高速地跑动，除此之外别无它途。在早期发布的演示视频和试玩版里，游戏开发者试图营造一种奇异的氛围，那就是玩家操纵的人物需要不停地跑动才能生存。你需要不断地在楼宇之间穿梭来去，身后总是跟着一架武装直升机，倾泻着永远打不光的子弹。为了生存，你需要迅捷地跑，然后变得很酷。至少看起来是那样吧——我当时就怀疑，那些录制演示视频的家伙不知道已经练习了多久。

好吧，实际上当我玩到游戏时，我没有觉得自己有多酷。绝大多数时候，我看不到自己的身体，也看不到自己的脸，在我紧张地寻找可以借以攀爬和跳跃的目标时，我甚至来不及欣赏这个美丽的城市，我的视野里永远不安地跳动着一些破碎的画面，子弹在我耳际呼啸而过，如果不幸被击中，我只能看到一片灰色，最终无力地倒在地上。当屏幕变成白色，开始读取进度时，我总是想，这样很酷吗？

是的，这款游戏可以称之为另类。游戏的美工们将草图上描绘的城市在3D世界中完美地复制出来。万里晴空配上耀眼的白色构成了场景的主色调，纯粹的天蓝、草绿、大红和橙黄化成贴图，粘满了物体和墙壁的表面。这款游戏最大的噱头正在此处：似乎不用再多勾画，一个超现实主义的未来都市就呈现在眼前。无敌的暖色调感染着游戏的配乐风格，所有的背景音乐听起来就像在冬日暖阳下享受生命，而非在警察的围剿下奋力狂奔，就算那首迷幻的主题曲卖力地唱着Still Alive，却依旧像是个女孩在阳光下懒懒地伸着腰。

不错，如果你想在这样的世界里多享受一会是有机会的。演示视频里看到的一切就像是对这款游戏的错觉。事实上，在游戏的很大一部分流程里，你都不需要卖力地狂奔下去，而是有机会选


过场动画全部处理成2D效果，看起来非常符合开发组别出心裁的本意


每一关都有一种色调唱主角，而且它们特别被处理得十分亮眼

个没有直升机也没有狙击手的时候停下脚步，在楼顶呼吸一下新鲜空气，感觉一下是否有清风吹过。只是此时也许你会想到，为什么这样的时刻不能多一点？

跑，而且酷？

是的，我想说的正是这个意思。这个世界再美，如果你的眼睛总是距离水泥墙两厘米，你就看不到任何美丽了，


一个“苍翠欲滴”的停车场，白色的部分被有意地“过曝”了

而我们的悲哀正在于此。当你不得不手忙脚乱地穿过一道铁丝网或爬上一座空调室外机时，世界是模糊的，你只能看清你的双手和两厘米之外任何材质的墙体，除了感叹一下这些墙体真实的凹凸贴图效果之外，我已经完全崩溃在华丽的眩晕中了。

我无法理解开发者为何将一款时常需要剧烈运动的游戏设计成这个该死的视角，它让你在跑动中无法更准确地定位自己并作出更加准确的跳跃动作。如果你无法理解我的想法，可以想想如果你用主视角去玩《古墓丽影》将是多么可怕。实际上，《镜之边缘》就是一个主视角的《古墓丽影》，如果改作第三人称视角，你可以把Faith的各种动作和Lara一一对应，严丝合缝的程度令人惊异。《镜之边缘》可以说严格地学习了《古墓丽影》的一切，跳跃、攀爬、助跑跳、“格子”的概念，看起来都似曾相识，而我从未想过有一天可以这么去玩《古墓丽影》。

主视角的烦恼不仅让你在高速运动中损害视力，而且让你无法准确地作出各种难度动作，这些动作换作第三人称视角绝不会有什么难度。对《古墓丽影》的粉丝来说，除去红色标志物这个小噱头，场景里的一切看起来都是那么“亲切”，即便没有这热烈的红色，也可以根据熟悉的跳跃规则，轻易地在场景中找到出路。问题是，你时常因为视角问题卡在某处。在游戏后期，通过组合键使用的动作越来越多，特别是一个飞檐走壁后90度转身的跳跃更是时常用到，这时你总是会由衷地感叹：为什么这是一款主视角游戏？不管怎么说，一款游戏在游戏性上可以添置各种巧妙的设计令游戏具有挑战性，但不是以别扭的视角去人为地增加难度。而这样做的结果就是将玩家抓狂地困在某处，一遍一遍地尝试跳跃。这时，开发者所强调的流畅、快感恐怕早就不复存在了。



设计者的小幽默不时贯穿在游戏里，你能感觉到他们还是挺在乎细节

视角的噱头

这款主视角的动作游戏虽然令人着迷，但从来没有逃脱玩家的争议。能够平平淡淡地接受它，并且享受着“华丽的眩晕”的人看起来占不到多数。事实上，就连一般的FPS游戏都可能晕倒一片人，《镜之边缘》中许多高速运动的桥段就无法让他们安然游戏了。虽然这样做很明显地符合“防沉迷”标准，却无法抑制某些玩家恶向胆边生——这一切与游戏的配置无关，即使再华丽的电脑也能让你华丽地晕倒。

果然，有好事者顺从民意修改出了第三人称视角，只是由于DICE从没打算以这个视角示人，Faith的动作看上去总是怪怪的。问题是，如果只是玩家们争来争去也就罢了，偏偏DICE的老爷们看到第三人称视角被“破解”，还跑出来讲了两句。《镜之边缘》的制作人Tom Farrer承认，PC游戏的一大魅力就是修改，只要玩家有一定的软件知识，就可以自由给游戏定制，弄成他们喜欢的样子，这的确是很有趣的事。但他随后话锋一转，他想说的实际上是：“我们之所以做出了Faith的全身模型，是因为我们要用这个模型渲染Faith的影子——玩家能在游戏中看到自己的影子，这正是靠全身模型投影渲染的。如果不用全身模型，而是在第一人称的模型里想办法做影子的效果，看起来就会非常怪。”言下之意，如果不是为了影子，你们就算改出第三人称视角，看到的也是个没有贴图的怪物而已。

当被问及争议所在时，这位制作人干脆说：“不，我们仍坚持第一人称视角，是第一人称视角给玩家带来了独特而又精彩的游戏体验。这款游戏的理念就是‘让玩家体验飞奔的感觉，而不是以旁观者的角度看主角的华丽表演’。第三人称会让玩家分心，使他们不能体验到我们的理念，也体会不到游戏的精髓。”他的最后一句话更能说明问题：“第三人称的动作游戏已经足够多了，我们就是想来点与众不同的。”

不出意外，《镜之边缘》会以一个三部曲的形式最终面向世人，因为这个故事远没有讲完，只是个序幕而已。市长候选人Pope的遇害只是牵出了幕后黑手，而远远未到擒拿真凶的一幕。市长Callaghan还未现身、Faith的父亲也未曾与我们谋面。总之，续集再晕吧！P


动武是不被提倡的，为此你能捡到的每一把枪里只有可怜兮兮的几发子弹



游戏结尾，我们总算看到了3D演算出的Faith


连线的多人模式是值得尝试的，我是说……如果你还觉得不够晕的话

《大众软件》游戏评分

优点： 炫丽的画面效果，独特的过场CG，多人模式值得尝试。

缺点： 无法解决的眩晕感，为了新意而刻意求变。



总评 8.3


在尖叫和战栗中前行

■《极度恐慌2》是一款“好看”的游戏，但并非一款“好玩”的游戏。


Alma的一切就像迷一样萦绕着玩家，在这个系列游戏一贯擅长的剧情和气氛营造上，新作依旧表现得很好

极度恐慌2——起源计划
制作：Monolith
发行：Warner Bros. Interactive Entertainment
发售日：2009年1月12日

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

■上海 眼泪狂飙

一直以来，西方式的恐怖和东方式的恐怖都有着鲜明特点。西方人讲究视觉上的冲击，僵尸、怪物，造型恶心、行动生猛不说，还经常弄得血肉模糊，令人在感到恐怖之前胃里先不舒服；东方式的恐怖就非常含蓄，一般你看不到鬼怪在哪里，先用诡异的声音和自动开关的门窗让你汗毛直竖，然后什么事情也没有发生，正当你松了一口气的时候，一回头——一个青面獠牙的女鬼和你来打个照面，这时候一声尖叫和一身冷汗是难免的了。

以恐怖为题材的游戏也从来不缺，而这些游戏的风格也正符合如上的特点。欧美的《毁灭战士》《求生之路》，日本的《钟楼》《零》《死魂曲》等都算是各有所长，而2005年的《极度恐慌》却又开创了一个新的类型，那就是以美式游戏风格的包装，却塞进了东方式的恐怖表现手法。《极度恐慌》确实给当时的FPS领域带来一阵新鲜感，毕竟大家已经对《毁灭战士》这种纯杀戮风格的游戏觉得有些厌烦，《极度恐慌》营造出了意识模糊的迷幻意境，突然出现的鬼怪、第一人称的临场感将这种惊悚的感觉表现得淋漓尽致。



开场字幕的显示就像是看电影

自从《半条命2》以后，FPS在物理特性和画面上的进步就越来越缓慢。拿《极度恐慌》来说，一代的光影特效确实达到了很高水准，重要的是制作人善于利用这种特效来营造恐怖的氛围。



游戏中的大量时间里你都要和这些克隆人交战

画面：凸显瓶颈

当玩家熟悉了这个模式之后，就会对其有所免疫，因此相比较来说，第一次玩《极度恐慌2》的玩家更能够体会到那种阴森的感觉，系列的忠实玩家则会觉得进步并不是很明显。二代给人留下深刻印象的是爆炸特效，无论是火光还是碎屑，都渲染得非常精细。主角出现幻觉时的场景，利用了大量的光源和雾化，整个画面看起来非常奇特，这种效果在其他游戏中确实少见，不过代价就是游戏的执行效率被拖慢。如果要指出画面上的缺点，那就是人物的光源定位不准确，站在灯光前有时看不到自己的影子。人物的建模很高，但枪械的贴模对比《使命召唤》等一流作品则显得很一般。不知，这是不是和制作组将精力完全放在剧情和气氛的渲染上有关。

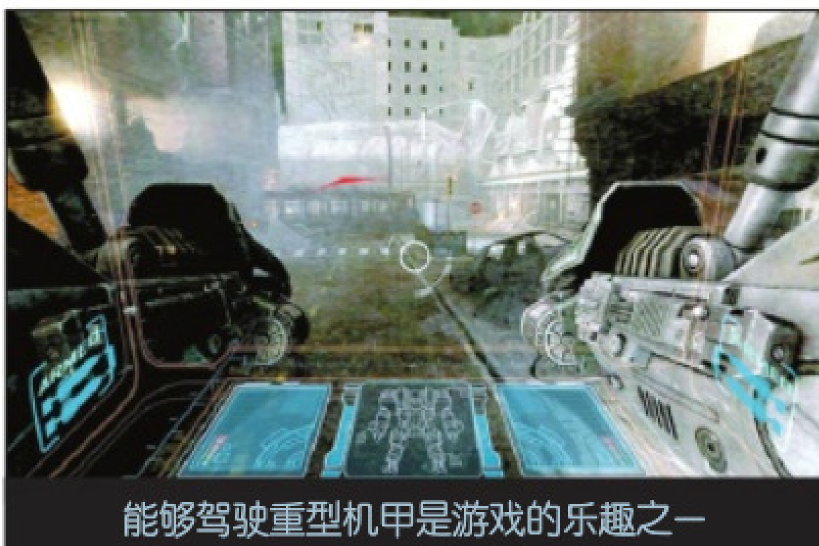
剧情：前传流行

以往的游戏续作，基本上就是延续

一代的故事，但现在很多游戏反其道而行之，《极度恐慌2》没有延续一代的悬念剧情，之前有传闻说是因为与大东家华纳兄弟有所纠缠，所以不允许开发后续剧情，但从新作的故事线来看，似乎前传的故事也早已设定好了。故事发生在一代的大爆炸前30分钟，主角也是一名被改造的生化人，因为精神力量强大吸引了Alma，遭到她的追杀。

对FPS来说，过于复杂的剧情会令人摸不到头脑，本作就是很好的例子。相信大多数玩家在玩游戏时很少会去关注情节，因为他们还要分心去杀敌，这就是恐怖游戏和恐怖电影的区别，一个是观众被动的接受，只要理解了剧情就会自然融入到情节中；而游戏给予了玩家很高的自由度，制作人无法掌握玩家参与游戏的节奏，这就造成了玩家对游戏情节的理解是支离破碎的，有可能通关之后，玩家还不知道游戏讲述了一个什么样的故事，这对制作人来说其实是挺悲哀的一件事。本作也多少有点这样的味道，直到最后看到Alma将主角的手放到自己的肚子上，告诉主角自己怀孕了，我才想到要彻底了解一下这个故事。事实上，你最好在玩游戏之前多少了解一下故事背景，比如Alma到底是什么，克隆人军队的来历等等，这样对于更好的体验游戏是非常有帮助的。

游戏的最大亮点或许是游戏的声效。实际上如果没有了那些扣人心弦的背景乐和恰到好处的效果音，本作将沦为一个二三流的FPS。制作人将电影的制作理念应用到游戏中，和其他FPS淡化背景乐相比，本作几乎从头至尾都被声音充斥。行走在狭窄的房间中，阴森恐怖的旋律会幽幽地回荡在你耳边，你会开始担心不知从什么地方突然出现一只怪物或幽灵。在战斗的时候，旋律又会变得激昂起来，令你浑身充满斗志，尤其是在最后一幕，主角走在幻境之中，音乐荡气回肠，令人有种在看电影高潮一幕的感觉，确实是游戏中最出色的一笔。

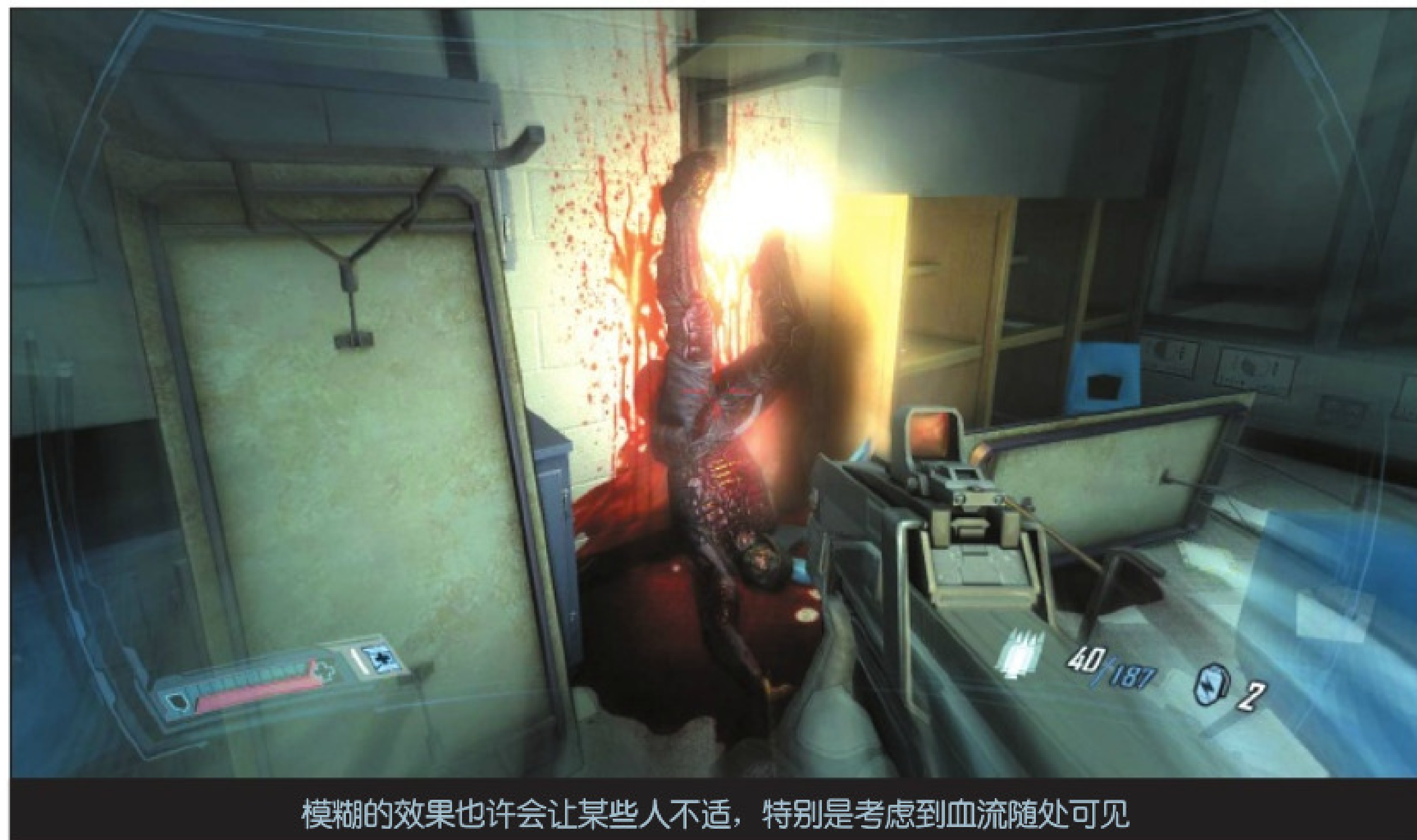


能够驾驶重型机甲是游戏的乐趣之一

在音乐的渲染下，Alma的阴影无处不在。明明走在灯光下，突然一切都模糊了，灯泡开始闪烁不定，连自带的手电筒都开始出问题，感到恐惧的你想要拼命跑完这条走廊却总感觉背后有东西，当你忍不住回头一望时，音效骤然响起，一个披头散发而又模糊的影子无言地又紧贴着你……如果纯以音乐效果打分的话，绝对可以给这款游戏打一个满分。

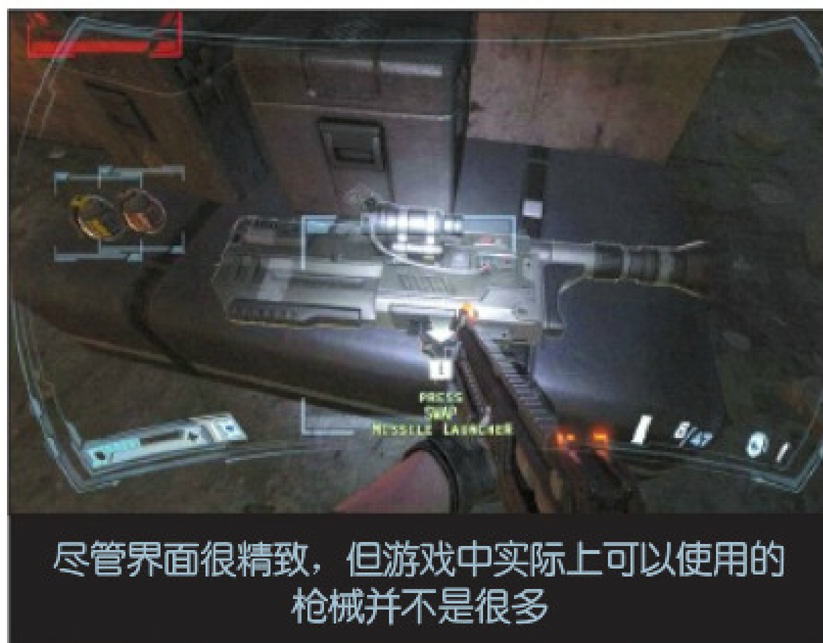
电影化是双刃剑?

自从FPS游戏中出现了《荣誉勋章》之后，FPS电影化的风格变得越来越明显，而华纳兄弟的《极度恐慌》系列，不知是否要特意向电影公司靠拢，将恐怖电影的理念运用到游戏之中，从而在视听上营造出超越电影的真实体验。然而事物都有两面性，就像前面所说的，游戏过于重视这种电影化的体验，反而将游戏性放在了次要位置。如果用一句话来总结《极度恐慌2》，它是一款“好看”的游戏，而并非一款“好玩”的游戏。



模糊的效果也许会让某些人不适，特别是考虑到血流随处可见

在战斗中，敌人的AI显得很聪明，这是能给你带来愉悦的部分——敌人更加聪明，包抄是拿手好戏，对只会顽固地守着一个阵地的玩家来说简直就是噩梦。你所面对的强化特种兵会精确地投掷手雷，不过手雷有弧线表示，如果在空间不算小的地方并不难躲，问题就在于如果有人包抄的话，手雷只是把你逼出来的工具，敌人的枪口都对着你身边的空当。



尽管界面很精致，但游戏中实际上可以使用的枪械并不是很多



敌人的AI有所提升，懂得包抄和围堵

恐怖到乏味

但是战斗的乐趣并不能掩饰游戏过程中油然而起的乏味感。我的意思是，你会觉得在游戏中，大部分时间都在相似的房间和场景中、杀一些形象雷同的敌人。游戏尽管有14关之多，但实际上让你感到迥然不同的场景却少得可怜，游戏并没有设计一些具有威胁的怪兽，类似于《生化危机》中的舔食者、《求生之路》中的猎头者这样能更加威胁到玩家的怪物，并没有在《极度恐慌2》中出现。这样直接造成的结果就是，游戏的恐怖感只停留在表面的视听效果，而并非游戏本身。

当你被飘来飘去的女鬼吓个半死之后，你会发现实际上那些来杀你的家伙也就那么回事。P

《大众软件》游戏评分

优点：恐怖气氛十足，剧情渲染有力，射击的爽快感表现良好。

缺点：场景类似，流程稍显枯燥，通关后有虎头蛇尾的感觉。



总评 8.5



花前月下梦回

红楼梦
制作：娱乐通　发行：娱乐通
发售日：2009年1月15日

■不管你曾如何不看好这款自主开发游戏，它淡雅而温暖，还颇有几分梦回红楼的感觉。

憨湘云醉卧芍药烟——很多原著中的经典场景在游戏中一一再现，高解析度的精致绘画也让众多国产游戏粉丝感动不已

四面芍药花飞了一身，头脸衣襟上皆是红香散乱，一群蜂蝶闹嚷嚷的围着她。

■上海 S.I.R

对于GAL（即Girls and Love，专指日系恋爱养成游戏）比较熟悉的玩家，肯定对北京娱乐通同样不陌生。他们曾经代理并汉化的《秋之回忆》系列为在国内普及GAL游戏功不可没。而自从听闻娱乐通以《红楼梦》为蓝本，想自主开发一款原创的GAL游戏时，虽然心怀期待，却也有几分隐忧。首先便是《红楼梦》这标题实在太大；其次，GAL的玩家大多喜爱日式游戏，比较年轻，对《红楼梦》这部艰深的大作也许从未拜读过，想利用原著的影响力不太可能；最后，GAL是一种非常日式的游戏类型，不知用这种类型包装出来的《红楼梦》还有多少中国风味。所幸，最终拿到游戏时我并没有看到一个意料中的笑话。



花袭人
「二爷今日可高兴，自从上次失忆，你可变了不少。」

游戏对所有红楼人物都进行洗白，袭人是最典型的一个，只剩下温柔忠厚的一面

改编与风格的平衡点

从剧情上来讲，游戏改编得好不好，主要就取决于改编的切入点如何选取。由于原著对人物的刻画非常复杂，虽然入木三分，但大观园内的勾心斗角却不适合于GAL的剧本。游戏首先对原著的角色全部“洗白”，简单说来，就是全成好人了。比如花袭人，原著里是惟命是从、有些城府的大丫环，到游戏里只剩下忠厚老实、温柔可亲；王熙凤也不再是“机关算尽”，只留下说话讨巧、处事利落的一面；探春没有了强烈的封建等级意识，也没有了对自己身世的自卑。唯有贾政一直作为反面形象出现，即便如此，也减轻了许多原作的批判立场。经过这样的改动，喜爱《红楼梦》的书迷自然有所不满，但开发者重视的是玩家与女性角色之间的互动，体会曲折动人的故事。你说这么改媚俗也好，但它无疑符合GAL游戏的典型套路，也能体现出此类游戏追求的缠绵意境。


蒋玉菡在教袭人蝴蝶琴，淡雅而充满古典韵味的剧情贯穿游戏始终

话虽如此，若只是针对日系GAL的特性胡搞一通，缠绵虽有，却肯定缠不出红楼的感觉。在这一点上，游戏引入了浓厚的中国古典特色。人设方面，画师将日式的脸部画法与中国古典的服饰、作态融合，看起来还是相得益彰的；黛玉、袭人等人的一颦一笑，给人的感觉似乎“本来就应该是这样”，毫无违和感。音乐方面，知名音乐人秦万民所作的20多首古典风格浓郁的曲子优美宁静，与游戏气氛十分符合。



与女性角色的互动是游戏的主题

有声像效果的基础，气氛自然已成就一半。游玩之时，仿佛在观赏一幅秀丽的宫庭仕女图。不过这些其实都是次要的，由于GAL游戏实质上就是带有少量互动性的电子小说，所以角色和剧本才是它的灵魂所在。

剧本的亮眼之处

在曹雪芹的原作里，角色形象的塑造无疑精妙之极。可以说，100个人的眼里有100个林黛玉，性格可谓是一人十面，变化多端。然而放到我们这GAL里，一来没曹老师的纯青炉火，二来这类游戏以谈情说爱为主，重要的是要让玩家有那么点“心跳”感觉，倒不见得要追求得如此艰深。可是，也不能贪图方便，学日式游戏的定式将角色脸谱化。以此标准来看，游戏中角色的个性还有原著的影子，将其中最讨人喜爱的部分提炼出来，再针对GAL类型进行加工。

应该提到的是，游戏台词上也有精妙之处。一方面从原著中大量选取的句子得到恰当运用，一方面改写得也比较到位。比如说在宝玉生日这一处，探春有句话：“倒有些意思，一年12个月，月月有几个生日。人多了，便这等巧……”这里是用了原著原话改写，虽然是很平淡的句子，却显出了探春心气高、谈吐成熟的一面。不久大家提议作诗，正想题目时，黛玉说：“依我说，拿了笔砚将各种全都写下来，搓成小纸团，我们抓出哪个来就是哪个。”这是原句改写，只不过将“阄儿”改成“小纸团”，更符合现代人的语感，也透出黛玉说话灵巧。对袭人的改动，可谓是神来之笔，因为读过原著的人都知道，原本袭人扮演的角色并不十分光彩，所以要将这个角色由黑转白，比不上其他人物可以倚仗原著。在袭人的路线中，有一幕原创剧情叫做“画像”，主角会因觉得袭人很美而一时兴起，给她画像。顺便就问她小时候的事，这时袭人会说：“老太太的话，说我不言不语，是个没嘴的葫芦。”。这句写出袭人憨厚，一下子就把人给“萌”上了。但要知道，在原著里，这原是贾母暗讽袭人的话，因为袭人平时不声不响，到关键时就开始作怪。游戏里竟把这样的剧情，巧妙地嫁接到此处，反令玩家产生好感，倒是要佩服一下编剧的功力。虽然很多台词都站在原著的肩膀上，但能够引之而不脱离GAL的趣味，产生新感觉，也是难能可贵的。

对游戏的剧本，我想强调一个词：淡雅。所谓淡雅，其实也有剧情起伏小、节奏慢的意思。不过，这么说不是出于贬意。游戏中所选取改写的一个个小章节，其实大部分与原著的主线无关，只是贾府内发生的一些小事，有些温馨可人、有些情趣盎然、有些惹人怜悯。这样的剧情谈不上曲折，却让玩家与贾府中的生活紧密地联系了起来，代入感大大增强，众多的角色性格也跃然屏上。更重要的是，这种悠然自得的剧本写法，令人玩过游戏后有很大的回味空间。想到林妹妹老是作死作活、想到袭人醉时的美态、想到秋纹老是耍嘴皮、想到海棠诗社，一种像是回忆的感觉，好像真的梦回红楼。

原创剧情略显苍白

可能你已经发现，在上文里我夸了半天，但却没有触及到游戏的核心，就是主线剧情上。的确，因为主线剧情（或者说原创剧情）存在着很多不足之处，使得《红楼梦》与日式GAL中的一流作品相比还有很大差距。

首要的一点就是原创角色塑造上的失败。不知道是不是缺少了曹老师的“技术支援”，丫丫、捻红以及度绪这3个原创角色给人最大的感觉就是“没感觉”。丫丫每次出现只是起到讲解剧情的作用；捻红从登场开始就在对主角拳打脚踢，加之言语的通俗，与其他角色形成的巨大反差，让她所在的章节都味如嚼蜡（玩家的反馈，也主要是对捻红的不满）；度绪可以说是游戏的核心角色，但过少的戏份又让人觉得她存在感稀薄，与捻红相似，也是感情建立、发展的过程太少。

其次，游戏中的重点剧情交代虎头蛇尾。这或许也是“悠闲”剧本带来的负面影响。由于前面光顾着让角色发挥魅力了，结果很少提及主线剧情。游戏的第一女主角度绪首当其冲成了牺牲品。由于她没有生活在贾府中，自然无缘与我们的主角宝玉打情骂俏。谁知到游戏后期，剧情一下子波澜起伏、急转直下，可是编剧转得过来，玩家的心境却难跟着一起转啊……明明刚才一会儿


元春回到贾府探亲，可以感到美术上日式与中式的风格融合在了一起

还在丫头与大小姐之间风流，现在却突然又要我体验生离死别，实在谈不上是循序渐进地调动玩家感情。游戏后期流程过短、文字量过少也让这份突兀感又平添了几分。不仅是度绪，其他女主角的后期发展也有这样的倾向。相形之下，最平淡的袭人结局由于前后一致，倒成了我最喜欢的路线。

回头来看这款游戏的得失，我想，《红楼梦》小说的内容本来就不是单纯而一的，鲁迅评价《红楼梦》的话可能很多人都知道：“经学家看到《易》，道学家看到淫，才子看到缠绵，流言家看到宫闱秘事……”作为时下一款罕见的国产游戏，如果制作者能附身于才子，让玩家看到缠绵，也算是一个方面的成功了。P

《大众软件》游戏评分

优点：画工精美、配乐动听、角色生动，剧情改编得体，高解析度画面令人惊讶。

缺点：原创剧情相形见拙，略显虎头蛇尾，游戏的执行效率不高。

精品 总评 8.8

平庸的特长生

新绝代双骄之鱼戏江湖篇
制作：飞行船　发行：娱乐通
发售日：2009年1月10日

■战斗中的闪光点被画面及糟糕的地图设计埋没了，使这款游戏彻底沦为鸡肋。



《鱼戏江湖篇》并非没有可取之处，但足以向原版《仙剑奇侠传》“致敬”的画面水准让这款游戏的整体风貌大打折扣

■上海 西塞罗

如今的国产单机游戏市场，凄惨得不能再凄惨。受限于市场因素，制作商在开发策略上，与其精雕细琢，倒不如想办法压缩成本更为实在，《新绝代双骄之鱼戏江湖篇》就是这个大环境下的产物。《新绝代双骄》一向是宇峻的当家作品，《鱼戏江湖篇》也是由宇峻旗下制作过《幻想三国志》和“新绝前传”的北京飞行船操刀。虽然游戏人设风格变化极大，但从游戏开场动画看，许多人物形象也一定得到了宇峻的授权，使这款游戏颇有单机游戏厂商在寒冷冬季抱成一团互相取暖的意味。作为一个八九个月开发期就匆忙上市的作品，在整款游戏里，我们虽能看到一些颇具创意的闪光点，但更多的感受还是在螺蛳壳里做道场的窘迫。

窘迫的3D技术

3D技术一向是国产单机游戏的软肋，《鱼戏江湖篇》也不外如是，被一些玩家讥笑为“10年前的产品”。拿国内一些开发者的话来讲，这款游戏属于“2.5D”：3D的前景人物，2D的静态背景，连水面都是静态的。就游戏的要求配置——2G CPU、GeForce MX440显卡、512MB内存——为要求来看，游戏的优化也是远远不够的。画面特效简单、模型面数较少，许多人物形象大量重复，游戏画面大抵仍旧是TNT2时代的水准。

游戏对一些集成显卡的优化不太好，如果照笔者测试的结果，哪怕效果全关，只要有怪物碰巧刷在死角，也会非常卡。除了优化，游戏的光影使用在低端卡上也有错误，常常会看到人物的影子和脚差了一大段距离，或是影子干脆缩成中间一团。游戏的2D CG分辨率较低，而且似乎只对应4：3，当玩家用16：9分辨率游戏时比例会变形，画面也更粗糙。敌人的尸体粉碎消失的画面也十分骇人，按照笔者的看法，其实这些3D效果还是关闭比较好。值得称道的是本作实现了纸娃娃系统，更换装备即时可见，但装备总量较少，许多装备看起来也差不多，着实显得单调。

“大菠萝”式系统

游戏的系统方面，和“大菠萝”或者说和许多网游差不多，技能树、合成、炼化道具一个也不缺，还加入了称号和图鉴的收集要素。地图上除了普通的小怪，还和很多网游一样，加入了精英怪，而且有好几个等级。玩家如果玩得麻木了，机械地点击鼠标，很有可能会被这些家伙杀掉，不过其名称，诸如“疯狂的XXX”之类的，就比较生硬了。


游戏的画面效果极为窘迫


剧情依旧和原著相关

装备也和“大菠萝”一样，以颜色分辨档次，例如白色、蓝色、黄色、暗金，分别代表着附带属性的不同。游戏中的道具和装备也能合成，在宝箱和战利品里可以取得各种素材，购买合成表或自己摸索着合成新道具。炼成装备除了使用精钢等道具炼化，还可以使用敌人身上掉下的“战魂”——也就是一般游戏里的宝石和符文。游戏中的道具合成能为玩家节约大量的金钱，但是装备炼化则比较鸡肋，需要玩家多次合成


道具的合成、炼化一个不少


使用敌人身上掉下的“战魂”

增加隐藏的熟练度。好歹这是款单机游戏，可以用S/L大法，不过你需要装备的话，多刷两次地图也就足够了。

《鱼戏江湖篇》里还有一种特殊的装备，就是各类“秘籍”，脱胎于《轩辕剑》中可成长的秘宝，既能加各种属性，也有一些相当于辅助被动技能的，只要装备在身上，打怪时也会自动累计经验值升级。怪物图鉴和称号则是游戏系统的另一特色，只要瞬杀敌人，就有机会拿到“画像”，可在游戏中调出欣赏。遗憾的是，这些图仍然只是游戏的建模图配以简单的说明，而非精致的2D插画；称号系统则颇为有趣，从玩家的游戏技术到游戏风格无所不包，达成瞬杀的次数、同伴的作用、与NPC对话的次数，甚至是一张地图内逗留时间的长短，都有相应的称号，虽然称号不涉及游戏核心部分，但这些林林总总的称号为游戏增色不少。

任务设置不够细致

《鱼戏江湖篇》取自于小说，大体也囊括了小说线索，虽然和原来的传统RPG一样，每到一定阶段会出现AVG式的选项对话，满足条件会出现一些支线任务，但总体来说改编得比较平淡，失去了原来传统RPG作品的风采。

主角江小鱼在游戏中与其说是足智多谋，倒不如说油嘴滑舌自作聪明，如果没接触过原作，有些剧情看上去简直是十分别扭。小说中的智取，因为游戏类型的限制，也只能改成武力强胜。由于剧情铺垫不足，许多地方衔接也比较唐突。游戏的情节套路和其他国产RPG差不多：有点痞气但热心的主角，从与世隔绝的环境出来行走江湖，碰上许多美女，结成欢喜冤家，最后成为一代大侠并与老婆厮守终生……

除了主线，游戏还增加了不少支线任务，其中有一些是和达成相关结局有关的。和结局无关的普通任务往往比较单调，属于许多游戏都有的大众类型，比如搜集XX怪物的XX等。和结局有关的重要任务，完成中有时间限制，需要玩家在主线任务相关时间段内完成，否则会错过情节。但游戏策划并没有细致地考虑此类任务的具体情况，所以产生了一些剧情Bug。

比如，你在九秀山庄可以接到一个支线任务：为丫鬟缕墨清扫9片树叶，完成任务时被慕容九看到，影响她的好感度。但笔者游戏时先接任务，然后进了丹房开启密门（此处强制剧情，不开启不让出来），然后出来完成任务，因为策划没有料到这种情况，虽然支线任务显示完成，但没法和缕墨对话，也没出现慕容九剧情，直到控制小鱼儿再入丹房从练功洞出来，才能和缕墨对话，当然这样一来，慕容九的剧情算是永远错过了。

同样在救助释言的任务中，进后山松林前，玩家能找到苏樱，但如果此时出去再进入，苏樱也可能就此失踪。

按常理来说，如果策划安排的是任


影子的Bug，离脚还有一大段距离


CG部分放大，更显粗糙

务失败，也该加一段剧情或任务日志加以说明。因此基本上，《鱼戏江湖篇》的剧情只是合格地推进了游戏进程，如果玩家抱着原来传统RPG的期望购买游戏，恐怕就要失望了。

战斗的亮点

国产的“大菠萝”类游戏再怎么制作，根本方向还是向以往游戏机平台的动作游戏靠拢，增加动作成分，减弱数


奇怪的界面错误

据平衡上的劣势。《鱼戏江湖篇》就在此基础上继续进化，构成了本作最大的亮点。

游戏除了升级提升各个技能，还加入了蓄力技、必杀技和瞬杀系统。蓄力技顾名思义，就是按住鼠标左键不放，等蓄力槽满了松开按键即可施放；必杀技则是怒值槽满后按空格键发动。在限定时间内对敌猛点鼠标，点几下就攻击几下，还能对复数敌人攻击，然后在特写画面下，对敌人猛杀一气。

瞬杀则是本作最大的卖点，与敌人当面对拼中，在敌人将攻击未攻击的一刹那（比如举刀到砍下的那一瞬间）攻击，就能发动瞬杀，画面一红，小怪登时倒地身亡，对精英怪和Boss也能造成巨大伤害。再加上连击系统，连击数不断增加，玩家获得的经验值也会不断增加。

因此，游戏的战斗系统不仅是视觉，在操作和战斗结果上都比较爽快，是游戏最大的优点。遗憾的是，游戏的地图和关卡设计没有很好地配合这一点。可能是优化原因，游戏的地图都比较小，类型也很单一，不是“一条大路分叉型”，就是“一条路九曲盘肠”型，敌人布置也不如经典的《刀剑封魔录》，比较单调。

结束语

总体来说，《新绝代双骄鱼戏江湖篇》只是个有些亮色的平庸之作。受制于游戏的成本和制作周期，制作组只能“巧妇难为无米之炊”，多方妥协。游戏中的一些亮点，如纸娃娃系统、AVG选项和收集系统，并没有深入挖掘。有潜力的战斗系统也被单调的地图设计给拖累。我们只能寄希望于飞行船的下一部作品能够汲取经验，加强程序优化，并且充实剧情。P

《大众软件》游戏评分

优点：战斗中的闪光点，来自原著故事人物的亲和力。

缺点：糟糕的画面和地图设计，巧妇难为无米之炊。



总评 8.6





谁在丛中笑
——从DICE Summit 2009说开去

大洋彼岸的美国不仅是电子游戏的诞生地，更是当今全球第一大电子游戏市场。每年定期召开的DICE峰会（DICE Summit）、游戏开发者大会（GDC）和E3大展并称为“全美游戏业三大会”。如果说路人皆知的E3大展是向全球玩家炫耀各厂最新大作的华丽舞台，那么显得略微“低调”的DICE峰会就像是游戏业首脑进行高层会晤的圆桌大堂；而GDC则可说是幕后制作人员与技术精英各领风骚的百家讲坛。



ESA，每年E3满场都能看见这个Logo

自2007年开始E3大展大幅缩水，不再向普通公众开放后，各大游戏媒体开始把目光延伸到了原本仅限于业内人士交流的DICE峰会和GDC上。本次专题将为读者诸君揭开这春季“两会”的神秘面纱，因为这里才是业界大佬们真正左右全球游戏业未来风向的密室与赌场。

游戏界的“奥斯卡”

有个经典的笑话是这么形容美国人的脾性的：如果3个美国人流落到了一座荒岛上，那么他们不会像英国人鲁宾逊那样去捡些粮草回来生火做饭。而是会不紧不慢地围成一圈，讨论总结出3个人的共同爱好，然后就此成立一个特别委员会，并着手发行一本杂志，并计划在杂志一周年的时候在岛上搞个颁奖礼。

这个带着点讥讽意味的笑话，从某种角度深刻总结了美式流行文化的典型传播方式：民间团体+颁奖礼。在美国这片广袤的土地上，只要存在一种有一定规模的兴趣或事业，那么这些爱好者就一定会自发组成自己的非政府组织（NGO），通过一系列活动，从文化、教育、技术等层面开展合作，表彰为该事业作出杰出贡献的人士，并为公众提供了解该行业的交流机会，表达当前该行业的主流观点，并为专业人士与大众提供相关的教育及学习活动。这种组织一般都是非盈利的，不涉及劳工及政治方面的议题和活动。而颁奖礼则反过来确立了这种组织的权威性与参与性，使雪球得以越滚越大。

这一模式的始作俑者正是如雷贯耳的奥斯卡奖。“奥斯卡奖”（Oscar Award）其实只是个俗称，正名是“美国电影艺术与科学学院（The Academy of Motion Picture Arts and Sciences，缩写为AMPAS）学院奖（Academy Award）”。虽然名为“学院”，实际上英文“Academy”在这里强调的是学术氛围，而非具体的、森严的机构设置。就像欧洲文艺复兴三杰之一拉斐尔的名画《雅典学院》所描绘的场景一样：一座经典的庭院，各派学者们来到这里，求同存异、畅所欲言。自1927年成立至今，AMPAS目前已有超过6000位电影界的专业或资深人士作为正式会员，行当几乎涵盖电影业的台前幕后：从制作人、编剧、导演、演员、摄影到特技替身、服装、化妆、作曲——尤其是将更为独立的影评人纳入其中。会员不分等级，一视同仁，一人一票，以保障每年奥斯卡奖的公正与权威。

这种模式在美国不断地被各行各业克隆着，形形色色的“行业奥斯卡”层出不穷。1992年，一位贝弗利山地区的辩护律师安德鲁·祖克尔（Andrew Zucker）突发奇想，试图把这种模式引入游戏业。常常替好莱坞大明星打官司的他与好友蒂姆·朗代尔（Tim Langdell）一拍即合；而后者正是英国游戏开发商EDGE Games的CEO。他们出钱出力，奔走相告，张罗起一个从名字上就很“好莱坞”的电子游戏产业的颁奖机构——“美国互动艺术与科学学院”（The Academy of Interactive Arts&Sciences，缩写为AIAS），颁发的奖项被称为“互动成就奖”（Interactive Achievement Awards）。他们俩还为AIAS设计了Logo，也就是至今不变的“互动成就奖”的奖杯造型。



互动成就奖



2009年颁奖礼晚会在位于拉斯维加斯的红岩赌场酒店举行

该组织成立之初，旨在鼓励加州硅谷云集的游戏才俊们能像电影从业者那样走到一起，团结起来。很快，AIAS就吸纳到了500名会员和50位常务委员，影响力波及全美游戏业。要知道AMPAS刚成立的时候才26名会员，第一届奥斯卡颁奖都没人来捧场呢。1994年，成立不久的AIAS就顺利地靠一己之力，成功举办了历史上首次电视直播的电子游戏颁奖礼——“94玩家大狂欢”（Cybermania'94）。TBS电视台直播了这场在环球电影公司（Universal Studios）摄影棚里举办的盛大颁奖礼。



演员兼笑星Jay Mohr主持了本届颁奖礼

互动成就奖的铜臭气

同样在这一年，全美各大游戏开发商和发行商终于走到一起，成立了自己的行业组织：互动数字软件联合会（Interactive Digital Software Association，缩写为IDSA；2003年改名为Entertainment Software Association，娱乐软件联合会，缩写为ESA）。这个办公总部位于华盛顿的组织要担当的显然是更富商业化和政治化色彩的角色，比如著名的“ESRB”评级，就是该组织的产物。打个通俗的比喻，ESA就好比是游戏界的NBA，是个商业化运作的单项体育组织；而AIAS则相当于美国奥组委的篮球专业委员会。

1995年，第二届Cyberminia颁奖礼首次实现了网络直播。到了1996年，两位创始人感到组织的发展已经远远超出他们的预期，AIAS在非颁奖时期如何继续运作成了一个难题。两位创始人萌生了退意，不再亲自筹办耗资巨大的电视直播秀，而把AIAS和“互动艺术大奖”的名称授权给了一个新运作实体。这个新的AIAS实体除了每年投票期稍微忙碌一些，平时大多数时候可以说并不存在。实体的最高领导层是一个“指导委员会”（Board of Directors），常务委员直接由来自AIAS会员单位的高管兼任。他们绝大多数来自各大游戏厂商，更有ESA的官员。ESA承认“互动艺术大奖”作为游戏业最高荣誉的唯一地位，决定不再另外开设其他颁奖礼。变革后的互动艺术大奖的基本形式固定下来，从1998年开始每年颁发一次。

现任AIAS指导委员会名单：

Jay Cohen，Ubisoft（育碧软件）——AIAS主席
Don Daglow，Stormfront Studios
Rich Hilleman，Electronic Arts（美国艺电）
Don James，Nintendo of America（任天堂美国分社）
Lorne Lanning，Oddworld Inhabitants
Joseph Olin——AIAS干事
Ted Price，Insomniac Games-AIAS副主席
Josh Resnick，Pandemic Studios
Denny Thorley，Day 1 Studios——AIAS秘书长
Shuhei Yoshida，索尼电脑娱乐（Sony Computer Entertainment）
Mike Capps，Epic Games
Michael Gallagher，娱乐软件联合会（Entertainment Software Association）
Tim Campbell，THQ
Kevin Browne，微软游戏工作室（Microsoft Game Studios）
Patricia Vance，ESRB评级委员会

瞥一眼这个名单，我们就知道谁在掌权。互动艺术大奖的初衷与今天的实际情况已经相去甚远。电子游戏业最高奖项的评选机构AIAS和行业协会ESA的幕后运作者，是同一群人的两张面具罢了。最早试图效仿奥斯卡奖“代表最大多数专业人士”的投票模式，如今难免沾染上ESA的些许铜臭气和功利性——假设你是Ubisoft的员工，你要为下届互动艺术大奖投票，你的老板是主办方AIAS的主席，你们公司今年只有一款作品提名入围——你会把票投给谁？

ESA信誓旦旦的主要使命有4条：

1.每年举办E3大展（2007年起改为E3媒体与商务峰会）；

2.支持娱乐软件评级委员会（ESRB）的工作；

3.与软件版权相关的非法行为相抗争；

4.与限制电子游戏产业发展的相关行政命令与法规相抗争。

这些使命无不带有浓重的商业色彩，主要是为了游戏厂商，尤其是那些出版发行巨头争取商业利益而设定的。“与软件版权相关的非法行为”矛头直指猖獗的盗版；而最后一条，如果稍微了解一点美国政治的

第十二届互动成就奖完整获奖名单

2009年DICE峰会公布的“2008年第十二届互动艺术大奖”完整获奖名单如下：

年度最佳游戏
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度主机游戏
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度PC平台游戏
《求生之路》（Left 4 Dead）
Valve Software-Valve Software

年度掌机游戏
《战神——奥林匹斯之链》
（God of War : Chains of Olympus）
Sony-Ready at Dawn

年度手机游戏
《孢子——起源》（Spore Origins）
EA Mobile-EA Mobile

年度大型网游
《魔兽世界——巫妖王之怒》
（World of Warcraft : Wrath of the Lich King）
Blizzard Entertainment-Blizzard Entertainment

年度竞速模拟游戏
《火爆狂飙——天堂》（Burnout Paradise）
Electronic Arts-Criterion Games

年度角色扮演游戏
《辐射3》（Fallout 3）
Bethesda Softworks-Bethesda Softworks

年度动作冒险游戏
《镜之边缘》（Mirror's Edge）
Electronic Arts-DICE

年度休闲游戏
《时空幻境》（Braid）
Microsoft Game Studios-Number None

年度格斗类游戏
《任天堂明星大乱斗X》（Super Smash Bros.Brawl）
Nintendo - Nintendo，Sora

年度体育类游戏
《冰球09》（NHL 09）
Electronic Arts-EA Canada

年度策略/模拟游戏
《命令与征服——红色警戒3》（Command and Conquer 3: Red Alert）
Electronic Arts-EA Los Angeles

年度动作游戏
《死亡空间》（Dead Space）
Electronic Arts-EA Redwood Shores

年度家庭游戏
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度游戏导演杰出成就奖
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度动画效果杰出成就奖
《波斯王子》（Prince of Persia）
Ubisoft-Ubisoft Montreal

年度艺术指导杰出成就奖
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度视觉效果杰出成就奖
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度游戏设计杰出成就奖
《粘土世界》（World of Goo）
Nintendo-2D Boy

年度最佳游戏角色设计奖
《小小大星球》（Little Big Planet，布袋娃娃/麻布仔）
Sony-Media Molecule

年度杰出剧本（改编类）奖
《星球大战——原力解放》（Star Wars: The Force Unleashed）
LucasArts-LucasArts

年度杰出剧本（原创类）奖
《辐射3》（Fallout 3）
Bethesda Softworks-Bethesda Softworks

年度在线游戏体验奖
《求生之路》（Left 4 Dead）
Valve Software-Valve Software

年度杰出创新成就奖
《小小大星球》（Little Big Planet）
Sony-Media Molecule

年度杰出原创音乐奖
《潜龙谍影4——爱国者之枪》（Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots）
Konami-Kojima Productions

年度杰出原声音乐奖
《摇滚乐队2》（Rock Band 2）
MTV Games-Harmonix

年度最佳音效设计奖
《死亡空间》（Dead Space）
Electronic Arts-EA Redwood Shores

年度杰出游戏系统设计奖
《孢子》（Spore）
Electronic Arts-Maxis

读者应该也不难明白，宗教势力和一些保守派议员经常以涉嫌渲染暴力和色情内容为由头，提出各种加强游戏业监管、限制其发展的法案。

当电子游戏被政治化，演变成一场政治游戏的时候，互动娱乐大奖的颁发难免也被渲染上了些许“政治正确”“商业价值正确”的道德光环。

2002年，ESA开办了DICE Summit（DICE峰会），AIAS颁奖礼

游戏界的“奥斯卡”

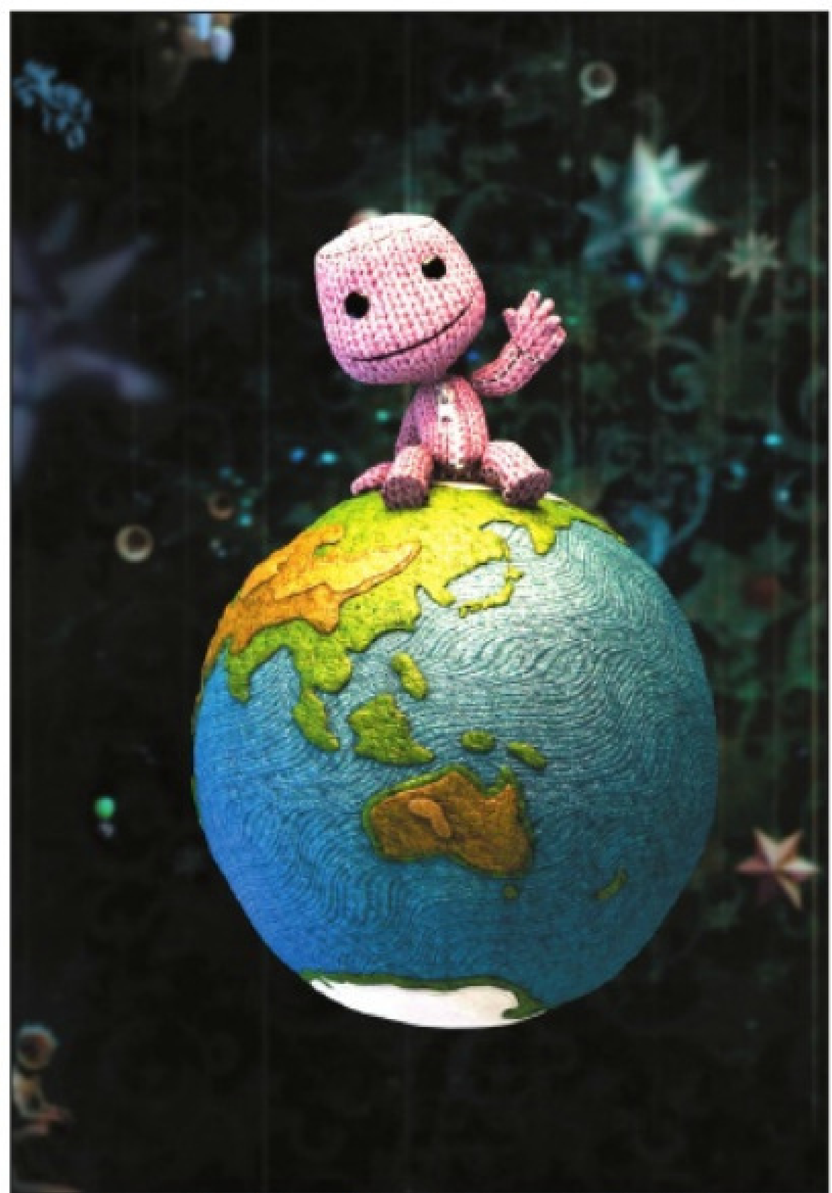
被作为峰会的重要组成部分一并融入。所谓“D.I.C.E.”，其实是设计（Design）、创新（Innovate）、沟通（Communicate）、娱乐（Entertain）4个单词的首字母缩写。熟悉英文的读者应该注意到，这4个单词都用了动词形式，而非惯常的名词Innovation、Communication、Entertainment，突出了这4个词的动感和行动性——而这或许正是“互动艺术”的特色所在。


AIAS主席Joseph Olin（左）和电子游戏业的传奇人物、《创世纪》系列之父 Richard Garriott（右）在颁奖礼现场

与会的对象立刻能让你明白，游戏界到底是谁说了算，是谁在“掷骰子”（DICE这个单词正好又合了英文中的“骰子”，是许多桌面游戏的重要道具）。每年DICE峰会只对各大游戏公司的老总、高管和知名制作人铺开红地毯。大部分游戏从业者和名不见经传的小工作室都被拒之门外。这样一个“群贤毕至”“谈笑鸿儒”的盛会，难免让外界觉得有些神秘和小众。

也正是从2002年开始，互动艺术大奖堂而皇之成为了ESA的“官方最高奖”。互动艺术大奖除了常年设有的各类型、各平台和各种技术性奖项之外，每年都会针对过去12个月中某一部分制


《小小大星球》奖杯多得捧不动，来自育碧软件的职业美女玩家“青蛙宝贝”战队的Brooke Hattabaugh（左）和 Morgan Romine（右）帮助Alex Evans（中）捧起了所有奖杯


本次互动艺术大奖的最大赢家《小小大星球》



Richard Garriott在红岩酒店的颁奖现场亲自宣布了2008年的年度游戏《小小大星球》


BioWare主席兼联合CEO Greg Zeschuk博士到达颁奖礼现场，今年他们将继续用《质量效应2》和《龙世纪》为美式RPG的复兴做出贡献



2D Boy工作室的创始人之一 Kyle Gabler 上台为他们的创意作品《粘土世界》领奖



《生化危机5》制作人及游戏导演，Capcom的竹内润在颁奖礼现场



Valve销售副总裁Doug Lombardi为旗下大受好评的《求生之路》领奖


紧张刺激、压迫感十足的僵尸射击盛筵

作得特别出色的作品给予特别奖励。和奥斯卡一样，AIAS的运作者通过这种方式来扩大颁奖范围，照顾各方利益。10多年来互动艺术大奖正变得越来越“政治正确”、越来越“皆大欢喜”。这不仅仅因为ESA作为行业协会本身自卖自夸的风气日渐浓厚，也从侧面反应了电子游戏产业的多元化正让评奖越来越难。“政治正确”的背后是厂商生存之战的现实压力；“皆大欢喜”的对面是老龄化玩家众口难调的冷酷困境。获奖名单越来越长，在所难免。

今年的获奖名单创下了有史以来颁奖最多的记录。必须指出，其中很多奖项安慰色彩浓厚，大有泛滥成灾之嫌。

比如，估计任谁都很难一五一十地说清“年度杰出游戏系统设计奖”“年度杰出创新成就奖”“年度游戏设计杰出成就奖”和“年度游戏导演杰出成就奖”这4个模棱两可的奖项之间到底有什么具体区别，4个奖项的侧重点何在？类似重复设置的还有：“年度视觉效果杰出成就奖”和“年度艺术指导杰出成就奖”，都是“看上去很美”的奖项，且得主居然都是卡通风格的《小小大星球》。这很难让人不去恶意揣测是否是主办方为了刻意制造某作品“统治本次颁奖礼”的新闻噱头而故意充数作秀；把“年度杰出原声音乐奖”颁给《摇滚乐队2》也同样荒谬可笑。谁都知道，《摇滚乐队》里的所谓“原声音乐”无非是欧美流行音乐，说到底就是和死对头《吉他英雄》系列互相攀比谁拿到的唱片公司授权更多而已，拼的是东家Activition和EA谁的口袋更满、更会烧钱罢了。

历年“年度游戏”

以下分别按照年份、年度游戏大奖得主、类型、平台和开发商排列：

2008 (12th)
《小小大星球》，平台跳跃/用户自创内容，PlayStation 3，Media Molecule

2007 (11th)
《使命召唤4——现代战争》，第一人称射击，多平台，Infinity Ward

2006 (10th)
《战争机器》，第三人称射击，Xbox 360、PC，Epic Games

2005 (9th)
《战神》，动作冒险，PlayStation 2，SCE Studios Santa Monica

2004 (8th)
《半条命2》，第一人称射击，多平台，Valve Corporation

2003 (7th)
《使命召唤》，第一人称射击，PC，Infinity Ward

2002 (6th)
《战地1942》，第一人称射击，PC，DICE

2001 (5th)
《光环》，第一人称射击，Xbox、PC，Bungie Studios

2000 (4th)
《暗黑破坏神 II》，动作角色扮演，PC，Blizzard North

1999 (3rd)
《模拟人生》，模拟经营，PC，Maxis

1998 (2nd)
《塞尔达传说——时之笛》，动作冒险，Nintendo 64，Nintendo EAD

1997 (1st)
《007之黄金眼》，第一人称射击，Nintendo 64，Rareware

当然，在那些没有被随便冠以“杰出”的传统奖项中，我们还是能看到一些“良心之选”。比如去年EA推出的创意新作《镜之边缘》，尽管媒体平均评分没有预期中高，但是在核心玩家群体中，这款独具匠心的“第一人称跑酷游戏”还是赢得了不错的口碑。游戏的难度吓退了不少玩家，能赢得“年度动作游戏”的桂冠实属慧眼识珠——这款作品的开发者正是EA旗下制作过《战地》系列的DICE小组，和DICE峰会重名也算是巧合。此外《求生之路》夺得“最佳在线体验”也是实至名归，相信有不少读者都曾在不久前彻夜奋战在僵尸屠场上，不忍下线。


Rock Band 2 获得最佳原声音乐大奖是典型的“偷换概念”

历史的纵切面

如果把时间尺度放大，我们依然不难从10多年固定颁发的奖项中看到全球电子游戏业的动向。互动成就奖作为游戏软件业的“封神榜”，至今尚无其他奖项可取而代之。下面我们就选取一些历史的纵向切面来做一番有趣的探讨。

在“年度游戏”这一最高大奖的激烈争夺中（奖项见上页图表），第一人称射击类（FPS）作品在11年中夺魁6次，稳踞半壁江山。从《007之黄金眼》打响主机FPS的第一枪，到《光环》在Xbox上首发引发的一波主机FPS的全面繁荣；从《战地1942》带来的空前丰富多变的深度，到《使命召唤》石破天惊的临场气氛，再到《使命召唤4》将电影化游戏推向登峰造极……可见无论是PC平台还是主机平台，FPS始终是10年来电子游戏软件业的急先锋。这种标志性意义不仅仅体现在画面的与时俱进上，更体现在机能不断提升所带来的一系列人工智能、物理效果和游戏设计上的进化。我们也不应该忘记没有上榜的更多精彩的FPS大作，如《毁灭战士3》《孤岛危机》《极度恐慌》《生化危机4》等，它们在这10年间如繁星般点亮了一整片璀璨的夜空。

《小小大星球》今年的夺魁可谓异军突起。平台跳跃类游戏似乎从来都像是被马里奥踩在脚下的乌龟，直到一个个可爱的麻布袋小人出现。《小小大星球》在游戏类型上被特别冠以“用户自创内容”就足以说明一切。从来没有这样一款作品哪怕没有官方关卡，也足以吸引万千玩家趋之若鹜。虽然许多PC平台上的RTS等游戏很早就给玩家提供了自建关卡工具，但是像《小小大星球》这样尽可能地开放一切，鼓励玩家彻底地去重新自定义游戏的核心乐趣，着实难能可贵——尤其是当这一切只要用一个手柄就能完成。不要忘了在《上古卷轴Ⅳ》里给精灵妹妹换上一套学生装这样的事情仅限于PC平台。

从平台上，我们也大致可以看出一些PC与主机“三十年河东三十年河西”的周期性。N64精品迭出的时代，PC游戏界还在经历图形API之争；到了PS2稳坐全球家用主机霸主地位的时代，PC游戏的机能优势开始显现；2006年《战争机器》的出现相信是很多玩家记忆犹新的一件里程碑式事件，“次世代”的概念第一次在“虚幻3”引擎似真如幻的高素质图形表现下，震撼了PC玩家在内的所有人。历年的角色扮演游戏获奖情况也很好地印证了这一点，《最终幻想》7、8、9代作为3D游戏（如今看来可算是2.5D）的开山之作，曾经感动了整整一代老玩家；但到了新世纪，欧美RPG藉由《暗黑破坏神》和《博德之门》重新复苏崛起。尤其是2002年主机平台的ARPG《博德之门——黑暗联盟》与PC上的二代资料片《博德之门Ⅱ——巴尔王座》完美会师，可以说宣告了一个欧美RPG繁荣新时代的开幕。

总体来说，历年互动艺术大奖的年度游戏所青睐的都是又叫好又叫座的作品，几乎款款都是销量破百万，乃至系列销量过千万级的“怪兽级”作品。一来互动成就奖的颁奖时间在次年春季，基本上NPD统计和各大厂商的财报都已经出炉。奖项多少有对“圣诞档”年末商战“加冕收尸”的意味。二来，奖项的投票者集中在业内，而不像每年E3大展后的“媒体评论大奖”（Game Critics Awards）全部由非游戏业内的媒体人士投票选出，因此多少有些“少数服从多数主义”作怪。如果说历年E3大展上我们还能看到不少带着几分厂商热血与激情的实验性出击，各大媒体的记者小编们也会报以同样的热血与激情，把E3媒体评论大奖的“Best of Show”（展会最佳）颁给《自由枪骑兵》（Freelance）这样曲高和寡的小众精品，那么贵为“游戏界的奥斯卡”的互动成就奖是必须要用销量来作敲门砖的。只有装满胜利滋味的酒杯，才有资格去碰环绕桂冠的金色奖杯。奥斯卡，就是奥斯卡。在我们大谈思想性艺术性之前，可以不可以先赚点钱再说呢？你知道的，金融危机呀！

经济危机下的美国业界乱象

除了颁奖之外，本届DICE峰会还谈了些什么呢？好吧，实话告诉你：乏善可陈。DICE基本上就是个业界大佬的碰头会、吹风会和……腐败会。DICE官网上赤裸裸地写着，2009的全部官方活动就两个：第4届DICE峰会年度扑克牌巡回赛、第6届DICE峰会年度高尔夫巡回赛。

明白了吧，发发奖、吹吹牛、斗斗地主、挥挥球杆……面对人间三月天如此一派莺歌燕舞，难怪为数不多的主旨演讲都不太靠谱。竹内润大谈《生化危机》系列的走向，殊不知一个星期后发售的《生化危机5》正招来全球生化迷不思进取的冷嘲热讽；Valve联合创始人Gabe Newell大谈如何利用你现有的用户去开拓新的用户，一副顺藤摸瓜的传销员嘴脸。《求生之路》和上次拿了不少奖的《传送门》（Portal）一样，来自被财大气粗的Valve收购的小工作室。乌龟岩（Turtle Rock）工作室之前和Gearbox一样给《半条命》做资料片，还负责过Xbox版的《反恐精英》。Gordon Freeman的粉丝们一边等着《半条命2——第三章》，一边眼看多年没有原创新作，只顾吸血的阀门厂慢慢变成财阀。

今年的DICE峰会和往年一样，松散而没有条理。这种颓废之气来自主办方ESA自身的腐坏。去年年底开始就有不少开发商因为不满高昂的会费而退出ESA。高昂的ESA会费和工作室不断解散的消息相映成趣。ESA依然对每一件事情简单粗暴——不要吃惊，根据ESA的官方资料，最近两年内ESA的会员费用增长了1700%，这使得许多小公司一旦周转不灵，裤腰带收紧时就会决定立刻离开这个邪恶的行业协会。ESA的腐坏是陈年旧账，不然E3大展不至于沦落至此。今年ESA的金算盘就是继续在E3大展上猛捞一把，也难怪为什么互动成就奖越来越拜金——媚俗镀了金，就很有可能变成一种新时尚。



本次峰会演讲人之一 Gabe Newell，Valve创始人兼管理董事

经济危机在NPD行业分析师Anita Frazier小姐嘴里成了一道冬天的风景：



Will Wright的创意新作《孢子》去年因EA实行过度的数字版权保护措施，要求玩家只能激活3次引发了一连串新闻。最后EA迫于玩家压力取消了过于严苛的保护措施

去年拜经济危机所赐，美国新增了600万新玩家，较往年同期增长了61%。据说是很多美国佬受到失业影响，只能宅在家里玩游戏——我更好奇的是这个数字是如何统计出来的。Anita小姐总结道："可见电子游戏业形势一片向好，不是小好，是大好。"

只有失去工作的游戏开发者知道，是什么在打击着整个行业。Ensemble Studio的遗老遗少们在DICE上大谈善后事宜，这家缔造了《帝国时代》系列的工作室难逃微软打着"重组人力资源"幌子下干的下流勾当。大大小小的游戏工作室在本届DICE举行期间不断传来收购、合并、另立山头的消息。大洋彼岸，Square Enix在NDS上赚够了奶粉钱，开始打老牌英国发行商Edios的主意，更要命的是多数股东都支持这笔买卖。可能在读者看到本文时，这桩交易已经成了。此外，EA的CEO John Riccitiello总算承认："就算是EA，也难免嫌人员冗杂。"

去年，著名业内杂志《游戏开发者》（Game Developer）为2008年的游戏业总结出了多达20条的"业界大势"，这个数字在前年才区区5条而已。这足以从一个侧面见证次时代游戏市场的进一步繁荣与发展，多元化趋势不可违逆——或者，电子游戏业的乱象已混乱到了空前的地步。2008年美国游戏产业的销售额继2007年之后再度创下新高，在金融风暴的阴影中令人无不艳羡的"逆势飘红"。篇幅所限，笔者谨将这20条标题罗列如下：

1.软件外包业方兴未艾；

2.针对儿童市场的休闲网游越来越多；

3.过于严苛的数字版权保护（DRM）只会损害玩家购买正版的积极性，厂商应该着力的是售后服务，而不是什么复杂的在线激活；

4.追加下载内容（DLC）真的是一切游戏的万灵春药吗？

5.将有越来越多的游戏鼓励用户自己创造游戏内容；

6.独立游戏开发者走向职业化，职业游戏开发者业余创作不懈……

7.旧瓶新酒，重炒冷饭：复刻怀旧能赚大钱；

8.日本游戏市场在反思与挣扎中继续萎缩；

9.更多网游实行游戏免费、道具收费制度；

10.游戏学校（或相关专业）的学生作品越来越专业，有望迎来商业奇迹；

11.好莱坞与游戏产业关系越发暖昧：游戏改编电影火电影改编游戏面目狰狞；

12.吉他、按摩棒和瑜伽踏板热销：专属外设游戏吃香；

13.主机下载游戏与零售光盘版作品素质越来越接近；

14.《魔兽世界》是所有其他网游的敌人：新生代MMORPG怎么办？

15.游戏的叙事套路日臻成熟，可惜玩家未必买账；

16.零售游戏降价越来越快，商店里的正版不值钱；

17."非游戏"游戏崛起；

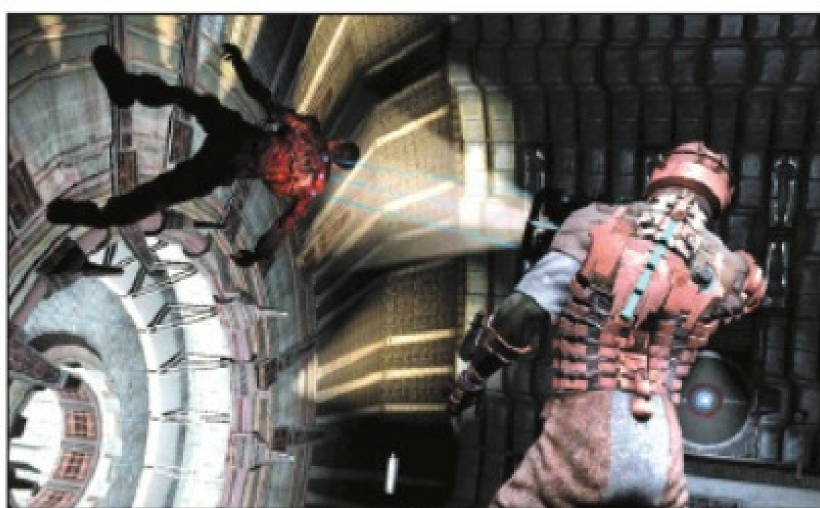
18.真人网络社交在游戏中扮演越来越重要的角色，哪怕游戏的主要乐趣集中在单机上；

19.要知识产权，还是要现金流？——"序号类"作品侵蚀原创作品生长空间；

20.同一款游戏，多个平台，多种媒介形式。

看看2008年你见证了以上哪些的端倪？总之，谈到2009年的话一定要加上一条：游戏工作室纷纷关、停、并、转。

相较于高谈阔论、发奖拍马、高球香车、夜夜笙歌的"腐败峰会"而言，非ESA主办的GDC就显得务实而富有营养多了。今年的GDC定于3月23～27日召开，地点依旧是老主场旧金山。GDC按惯例大致分为主旨演讲、技术展会、专题讲座3个部分。其中含金量最高的无疑是专题讲座。每年都有著名制作人、编程高手、设计达人、美术资深登台讲解在过去和未来的开发项目中所应用的技术。比如前两年Cliff B在GDC开诚布公地坦言《战争机器》的设计理念源自《生化危机4》和《杀戮开关》；而《最终幻想Ⅷ》所使用的"白引擎"也是在GDC上第一次揭开神秘面纱，并被正式公开为"水晶引擎"；《生化奇兵》的主脑Ken Levine在这里分享过游戏叙事的技巧与心得；Bungie的关卡设计师在这里详解过《光环3》的关卡设计流程与细节。


尽管不少人都认为《镜之边缘》和《死亡空间》本来有望做得更好，但EA这样的巨无霸能不满足于每年更新一下年号的体育类作品，打出这样精彩的原创新作好牌，实属难能可贵

作为E3大展的有益补充，三大主机厂商和其他硬件大厂对GDC也越来越重视。2007年索尼就曾召开GDC展前发表会，当时还主政索尼电脑娱乐全球工作室的光头Phil Harrison就是在这里公开了今年夺得互动成就奖的《小小大星球》和PS Home等重大消息。这届GDC正逢次世代主机走向黄昏期的开始，无论是Xbox 360还是PS3都已经进入了开发成熟期，正是收获最美最好果实的时候。小岛秀夫将与会演讲；BioWare也将公开《质量效应2》的详情……这些业内讲座听来或许枯燥，但总让人感到美式游戏文化细腻和踏实的一面，让人对经济寒冬中的电子游戏业又燃起了徐徐温暖的热望。


《红色警戒3》不负众望，赢得了年度最佳策略游戏大奖，也重新激起了众多老玩家的热情

一切都应在这个春末夏初的时节发生美妙的转变。我们将告别DICE带给我们的一丝丝春寒料峭，希冀着GDC的暖风轻轻吹展出夏的丰腴与饱满。这是最好的时代，这是最坏的时代。我们在互动成就奖颁奖礼上看到过去一年的辛苦得偿所愿，也有人正领受着不该有的荣耀。经济危机下的美国业界乱象扑朔迷离，尼采说过："必须重估一切价值。"。即将召开的GDC或许是个预言，能告诉我们在寒冬退却、冰雪消融之后，到底会是谁在那丛中绽放出最后的微笑。P

事件关注

■北京 花庆次痴

从DLC的兴盛说起
——PC游戏反盗版路在何方?

朋友，如果你还不知道什么是DLC，那么真的有些火星了。

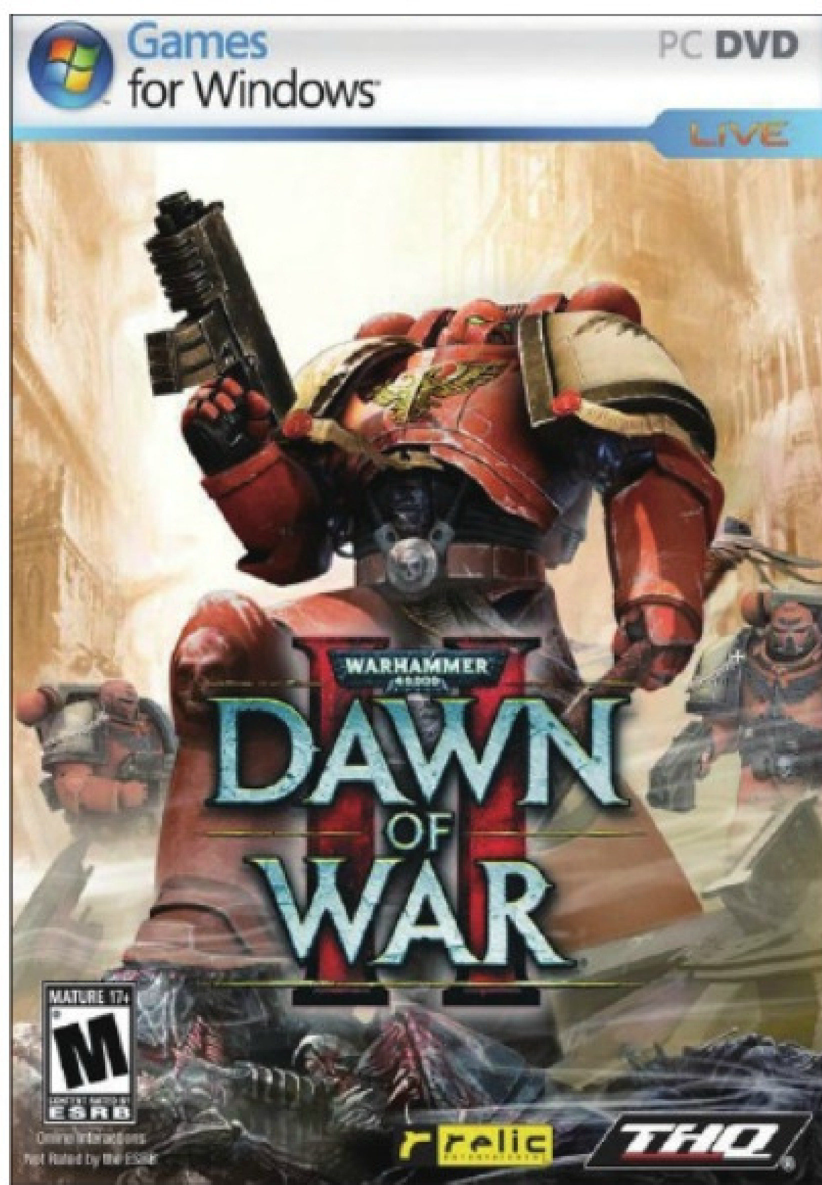
DLC是Downloadable Content的缩写，指的是一款游戏在传统渠道发售后，由开发商或发行商提供的后续可下载内容。曾几何时，厂商们热衷于在正作发行之后趁热打铁，搞出数个资料片和扩展包，发挥游戏的剩余价值（就像EA的《模拟人生》系列那样）。现在他们有了比资料片更灵活的方式——你可以把DLC想象成一种官方MOD，它可能比资料片的内容更少，制作周期和用心程度也相对下等一些，甚至玩起来也可能感到食之无味、弃之可惜，但就是这样一个卖相良莠不齐的DLC家族却引发了人们十分正经的讨论：DLC会是世界游戏业反盗版的出路吗?

DLC真是一个热门话题，以至于只要有一款看起来还算像样的游戏发售，DLC都会成为关注的焦点。那么对于《战锤40000——战争黎明Ⅱ》这种级别的游戏来说，DLC就更是无法回避的话题。比如，DoW2的首席设计师Jonny Ebbert就对媒体说：“我们有一整套正儿八经的DLC规划，我们确实想为玩家提供一流的在线游戏体验，我们真心实意地想为顾客提供回馈。”你暂且可以当他说说而已，看看DoW2推出之后忙不迭地向外更新补丁的劲头，DLC看起来更像是一朵浮云。但是这位制作人老兄有一句话说在了点子上，那就是“我们之所以会提供延绵不绝的免费下载内容是因为我们信奉顾客理应得到回报，我们不喜欢DRM（数字加密技术）那套玩意儿，因为它伤及无辜，给我们戴上了紧箍咒”。

加密技术的形同虚设

说到DRM，就必须提到PC业界曾经一度火爆的一种反盗版方式，那就是使用越来越严厉的加密技术，让游戏破解者无从下手或耗费更多时间。1998年的StarForce当年曾是这一领域的新星，SecuROM至今仍在发挥余热。我们已经无从考据是它们成功游说了一筹莫展的游戏厂商，还是游戏厂商确实需要这样一种看似无敌的反盗版措施，至少当时被盗版吓怕了的发行商们几乎都倒向了加密技术的怀抱。近10年的时间里，CDV、Codemasters、JoWooD、Midway Games、Ubisoft等等历史上和如今的一线厂商都投入了StarForce的怀抱，EA这样的游戏业巨擘也在多款重要游戏中尝试了SecuROM技术，但是它们可以发挥的效用却微乎其微。

StarForce已经褪去了它的光环，相反，争议一直伴随着它的版本更新



只要算是大作，都在计划DLC

就像被软件发展的历史无数次证明的一样，任何加密措施似乎都不如“破解技术”更加专业和聪明。StarForce或SecuROM、DNA等主流加密技术，数年间版本更新了六七个，但它们几乎没有阻挡任意一款视频游戏被破解者在第一时间推向市场，哪怕几个月也好。即使偶尔有些难啃的骨头，比起每年数百款的游戏产品也是杯水车薪。谁都明白，如果你只是延迟了几个小时或是几天时间，那简直是毫无意义。对此，那些被免费游戏者视为神灵的破解组织也无一例外地在他们发布的nfo文件里对这些加密措施报以轻蔑和嘲笑，看起来，这些“弱不禁风”的手段反而激发了他们工作的“动力”。

与此相反的是，加密不当很可能对游戏厂商造成灾难性后果。近年来的国产单机游戏，因为市场环境的严酷，几乎无一例外地选择了来自俄罗斯的StarForce加密方式，但由于软件本身的问题和发行商的托大，这种加密技术常常为正版用户带来各种困扰，甚至间接打击了他们的热情，对正版产品留下恶劣的印象。2007年《仙剑奇侠传四》发售后引发的认证服务器事件就是个典型的例子。尽管负责“仙四”客服工作的寰宇之星后来又是道歉又是发表声明，但已经在玩家中间培养了不满乃至对抗的情绪。寰宇之星的解释是，由于进入游戏需要联网进行认证，StarForce认证


《辐射3》已经发布的DLC《安克雷奇行动》


《孢子》严苛的DLC策略引起玩家的反感


FIFA 2002的“早产”完全是防不胜防人为因素


一旦认证服务器歇菜，正版光碟就只能当茶杯垫

服务器由于人多拥塞而无法正常提供游戏启动认证。“但由于目前游戏激活量仍然较大，故有可能造成激活失败之情况发生，建议此类情况发生时，请玩家稍待数分钟后或改在非高峰时间再次进行游戏激活。”这段声明里的原话尽管也算合情合理，却严重打击了玩家的情绪，很多人直截了当地回复：“买了正版不能玩，还不如等盗版。”

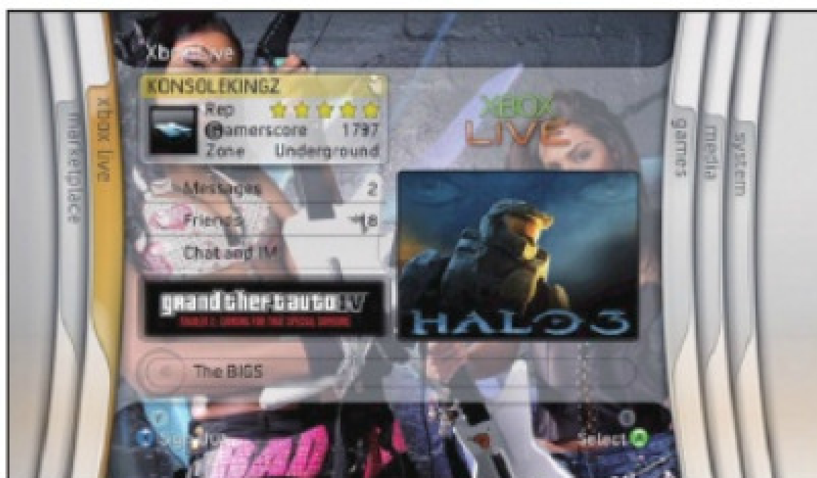
与此同时，由于正版游戏中设有激活次数的限制，有的玩家激活失败就等于白白损失了一次使用正版的机会。这种激活次数的限制看起来还算宽松：一年内在不同电脑上可用10次，同一台电脑多次重装只算1次，但重装系统需要重新计算。这原本是为了限制正版的流通传播，增加游戏销量的举措。但可以看到，这些举措并没有过多考虑玩家的感受。如果说这一切反盗版措施是个“紧箍咒”也并不冤枉，而且最要命的是，这些严格的举措只对正版用户生效。

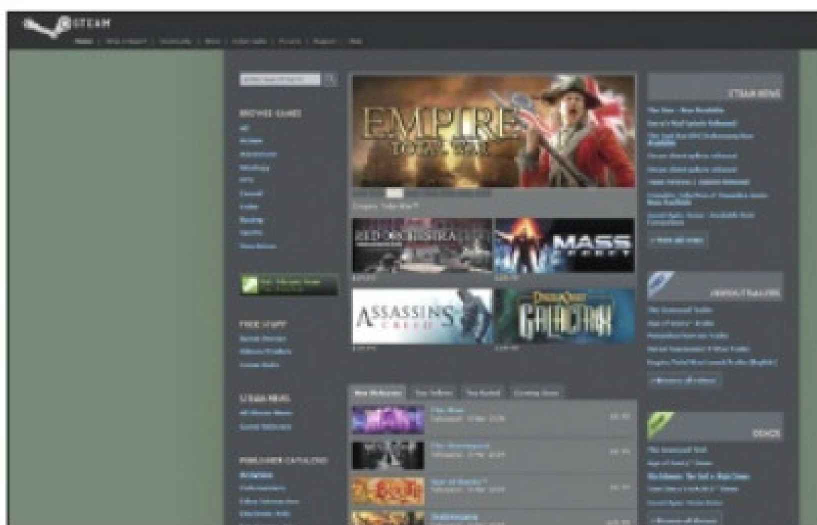
与加密措施相对照的是，从一款游戏的开发到压盘的各个环节里都隐藏着被“破解”的可能，这些无可奈何的人为因素与加密技术相比，才是厂商更应该防范的重中之重。2007年，Eidos Interactive将原版《古墓丽影》复刻推出《周年纪念》，这款游戏原定6月1日发售，可是最迟到5月20日，互联网上已经流传着这款游戏下载的种子，表明这款游戏至少在进场压盘阶段就已经外泄。泄漏版提供者表示，这的确是完整版游戏，但是并没有加上防止拷贝的保护技术，因此运行也异常简单，将DVD镜像上的文件全部拷贝到硬盘上，执行exe文件即可。由此看来，也许在压盘之前这款游戏已经被开发人员出卖了。与之类似，EA的FIFA系列游戏曾在发售一个多月前就流出了泄露版，当正式版面市时一切早就不新鲜了。尽管在正版意识浓厚的欧美地区，这些泄露事件并没有给发行商造成毁灭性打击，但足以启示众人，防止盗版并不是弄个机械的加密程序就万事大吉。

“服务型游戏”的观念

直接将反盗版和DLC联系起来的或许是Valve Software的Steam系统。它的最可贵之处就是突破了世界游戏业普遍采取的发行流通方式，以付费下载的形式将游戏提供给最终用户。这让那些喜欢显摆自己收集了多少正版游戏的家伙十分沮丧，却是一个极为灵活的发行方式。同时，重要的一点是，注册成为Steam会员后，你可能得到的并非只有《半条命2》和它的若干资料片，这里还有许多用新版Source引擎开发的MOD和游戏，甚至有些和《半条命》八杆子打不着的东西。买游戏的人才有新、奇、酷相送——免费下载内容，定期更新或推出强化包，这才是吸引顾客的手段。《半条命》系列游戏的热卖让人们看到了游戏发布平台的市场前景，此时次世代家用机平台的推出也将这中理念进一步发展。

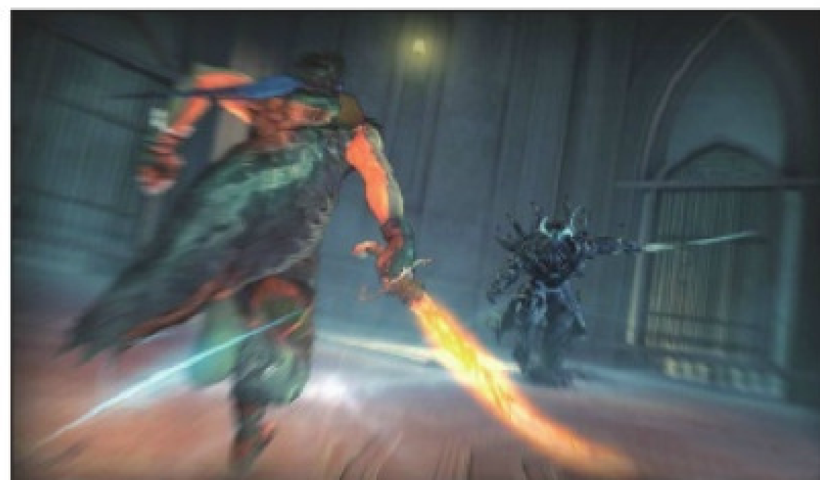
微软在进入游戏业之前，一定就曾考虑过如何在日本厂商的垄断中求得生存。随着Xbox到Xbox 360的进化，微软的撒手锏——Xbox LIVE也从草创走进了成熟期。在次世代之前，除了人们对PS2上的连线游戏保持模糊的印象，没有人想象过有一天天下玩家是一家。许多从次世代开始才尝试成为“软饭”的人发现，微软为次世代平台设计了极为完备的在线交流和交易平台。在LIVE上，你有成就可以和同好比较、有游戏

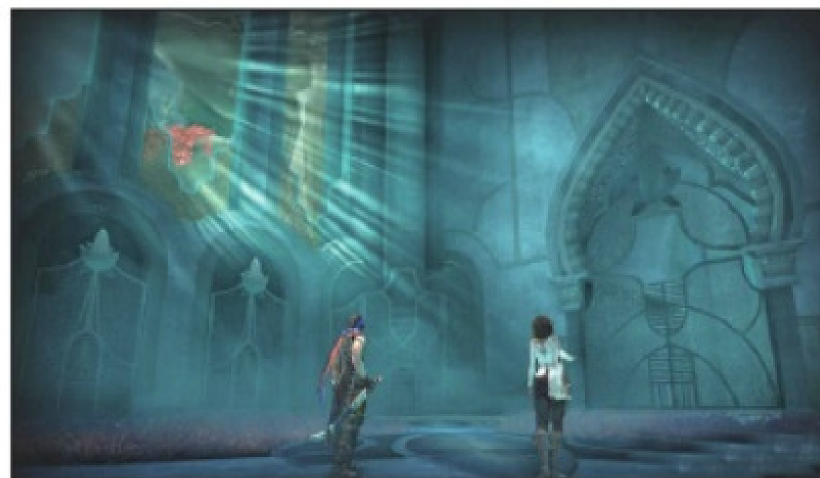

微软经营的LIVE逐渐剔除了盗版用户


Welcome to Steam

可以跟同好对战，当然最重要的是，你有银子可以在LIVE的卖场里消费。成为微软的金银会员，你就可以用点数在LIVE平台上下载最新的游戏Demo、游戏补丁，最重要的就是无尽的DLC内容。这些DLC多数也是付费的，你大可以抱怨微软此举“骗术高明”，但微软也相信，如果你真的对某款游戏过分痴迷，是不会吝惜几个美刀再支持它一把的，哪怕只是多玩一关、多了一张新地图而已。

在Xbox 360游戏初期，DLC还并未形成规模，但它的前景无疑是光明的。即使是那些见不得人的改机用户，也需要实打实地花钱注册LIVE会员，他所下载到的DLC内容换成金钱，最终真的会


新《波斯王子》彻底取消了加密措施


《波斯王子》的DLC《尾声》带给玩家另一个版本的游戏结局。同时，360版增加了DLC成就，PS3版增加了奖杯

揣进微软和游戏发行商的口袋。而微软在敞开LIVE系统，让五湖四海的朋友都见识了它的魔力之后便脸色一变，正儿八经地开始打击改机用户，两年多来，世界各地被BAN机的用户哀鸿一片，事实上已经锁死了非正版游戏用户在LIVE上徜徉的可能。这样，“游戏机-正版游戏-付费DLC”的产业链条算是最终形成，这个只向正版用户敞开的花花世界因为早期的开放式经营，积攒了足够的用户群（甚至很多被BAN掉的玩家买了第二台游戏机），同时又最大程度上保持了用户的购买力。从长远来讲，这维持了游戏产业的健康发展；从现实利益考虑，又能让游戏厂商避免盗版导致的用户流失，真称得上是两全其美了。

多人游戏魅力长存

与LIVE一样，索尼在PS3上也推出了类似的在线平台。可以说，进入次世代后，欧美与日本的游戏厂商，没有像中国、韩国同行一样，急功近利地一头扎进网络游戏的无底洞，高度重复性地


《灰烬之下》DLC，360独占


PES系列的乐趣在于对战


微软称，即使不玩游戏，Games for Windows - LIVE的免费客户端也是很有用的，你可以通过它下载很多有用的东西，比如游戏Demo，还可以在这里了解到很多游戏的最新动态


《火爆狂飙——天堂》的战网策略令人咋舌

推出一个个实质上完全相同的所谓“游戏”。他们的思路中并非没有网络游戏的概念，只是结构完全相反。中韩网络游戏模式看重的是一款游戏构筑一个世界，你和其他游戏玩家井水不犯河水，或者说老死不相往来。这样，用户群高度独立，每一款游戏都在争抢同类游戏的玩家，其目的无疑是将用户群抢来，然后同样老死不与其他游戏的玩家往来。欧美日厂商通过次世代平台建立了另一个网络世界，以LIVE为例，在这里用户群高度重叠，一名玩家可能喜欢多款游戏，他们可以通过LIVE连线游戏，相互交叉、交流，并且促使这个圈子里涌进更多的用户。只要你的Xbox 360连着网线，就能和全世界的Xbox玩家沟通，这种模式无疑极具感染力——毕竟这才是真正的天下一家！

当然，就像一款网络游戏一样，如果你总是提供可怜的游戏内容，就希望搞来数十万玩家也不现实。LIVE之类的平台不仅是个简易聊天室、大卖场，重要的是它为多人游戏提供了很大的便利性。这一点在LIVE成立的初期也是玩家最看重的功能，现在它依旧发挥着不可替代的作用。与之对应的是，一流的游戏厂商，特别是欧美厂商如今越来越重视一款游戏多人模式的设计和推广。欧美媒体对一款游戏的评测也越来越重视多人模式。如果一款FPS不能连线或者连线模式极为简陋，哪怕单人模式惊为神作，综合地看，也不可能得到较高评价的——毕竟人家花了50美元，不想只玩一天时间就彻底丢到脑后。

不管怎样，这些因素都促使游戏开发商更重视多人模式的开发。在开发阶段，每个开发商严密的信息曝光计划里，总是把多人模式放在一个重要位置。比如EA的《教父Ⅱ》，集中在一段内发布了大量的多人游戏视频和图片，配有开发人员讲解的开发日志将游戏的多人模式吹得天花乱坠，就算事后证明这不好玩，也不能否认开发人员的确进行过这方面的努力。很大程度上，某些游戏的正版销量总是和“战网”挂钩的。在“直联器”这玩意被发明出来以前，Konami的《职业进化足球》系列在中国大陆地区一直稳定地保有一定数量的正版用户，因为只有用正版才能去Konami的官方战网踢遍天下，这是很有诱惑力的——你知道，这些忠实玩家花了三四百块钱就为了一个CD-Key，还要忍受战网的各种不稳定因素，但他们的确忍下来了。

DLC不是万灵药

在欧美地区极具影响力的《游戏开发者》（Game Developer）杂志2008年的趋势预测中，曾提到接下来的一年将是DLC繁荣的一年。文章认为，大量面向主机用户的DLC因为它对盗版的排斥性，可能会成为游戏业对抗盗版的出路之一。一年过去了，我们应该承认，这种观点的确具有前瞻性。特别是对主机用户来说取得了良好的成效，游戏发售后面对正版用户更好的服务成为厂商们的共识。

这是否是解决问题的出路呢？现在很难说。DLC说起来是一种后续服务，实际上从它诞生开始就和“独占”“付费”等词汇纠结在一起。对PC游戏用户来说，这服务体现在哪里可能就更复杂了。举一个例子，2008年11月，在《古墓丽影——地下世界》尚未发售时，开发商Crystal Dynamics就宣称，游戏会发布两个特别的DLC关卡《灰烬之下》和《劳拉之影》。《灰烬之下》的剧情紧接《地下世界》中克劳馥庄园一关，是游戏剧情的延伸；《劳拉之影》的主角则是那个烧毁了庄园的劳拉的“克隆体”。问题在于，这两个设计巧妙的DLC关卡属于Xbox 360独占，一些玩家在指责发行商的铜臭气之余，也认为这款游戏的原有流程并不完整，Eidos就是想切割出这两个关卡再赚一笔，惹得游戏相关制作人员出来辟谣，重申这完全是在完整游戏之外的构想。

对PC用户来说，他们不仅是“后娘养的”，也找不到Xbox 360和PS3上如此成形的在线平台，即使微软花大力气推广Games for Windows计划，真正能吸引那些盗版用户并将他们“招安”的可能也微乎其微。在这方面，PC和互联网的极端开放性成为这个计划的桎梏，反而不如主机平台的封闭和排它性更有成效。PC游戏厂商由于水平和各自发行策略的千差万别，没有形成主机游戏的审查准入制度，更像是一盘散沙。最骇人的例子就是EA面对PC版《火爆狂飙——天堂》的态度——没有CD-Key认证，只要注册一个战网的账号，就可以登录多人模式，和全世界玩家一块High起来。有人说，这是EA为了积攒这个金字招牌的人气故意为之，就像微软当年开放LIVE一样，没什么不同。谁的脑门子上也没印着“盗版”两个字，对面摩托车上的老外也看不到你脑门子上的那层虚汗。没有“歧视”的世界真是欢乐，但长此下去，这各自为战的PC游戏产业，能欢乐多久呢？



2000年发售的动作冒险游戏《爱丽斯漫游奇境》，这个尊重原著的译名其实并不合适——游戏的英文原名是“American McGee's Alice”，直译就是“美国人·麦可基的爱丽斯”——就如“席德·梅尔的文明”一样，是一款将游戏设计师的风格最大化的个人主义作品。我们都知道席德·梅尔，这位模拟了整个人类文明甚至整个银河系的策略游戏大师，但这个美国人·麦可基又是谁？为何他的名字冠冕堂皇地加诸于游戏名称之上？

American McGee 美国人·麦可基和他的爱丽斯

■湖北 MorganaBlackstaff

美国人·麦可基，这名字可太古怪了，谁会想到给自己的儿子取“美国人”这个既普通又怪异得可怕的名字？麦可基（为了不让本文读起来更古怪，我们暂且称呼他为“麦可基”吧）的嬉皮士母亲就这样做了，据说她当初也是受了大学同学的启发，才得此灵感（那位母亲管自己的宝贝女儿叫“美国”America）。正因为麦可基继承了他的母亲的这种怪异又富有创造性的特质，才有了若干年后的这款从头到尾都充满了革新、颠覆与反传统的《爱丽斯》。

麦可基的早年岁月


美国人·麦可基，外表看上去并没有其个性那么张扬

说到麦可基的成长，谁会想到这个如今被电脑游戏玩家誉为“游戏天神”的家伙在13岁生日时差点被酗酒的父亲杀死？男孩也展开了“报复”，他劝诱父亲，可以随便开母亲的车到任何地方去。幸运的是，老家伙没走出100英尺就一头撞在了电话柱子上。在他的童年记忆里，老爸还曾因盗窃调制解调器而入狱。这样的生活没有持续围绕他，因为16岁时父母亲就将他抛下不管，使他不得不放弃学校生活自力更生。在1992年和约翰·卡马克比邻而居之前，他仅靠给人洗盘子、擦戒指、接电话定单和修车为生。你可以在他的身上看到一个典型的美国梦：很有可能沦为街头混混的问题青年成了流行传媒界炙手可热的明星。

当然，对很多人来说，麦克基干的事比一个毒贩也许好不了多少。刘易斯·卡洛尔的《爱丽斯漫游奇境》伴随着好几代人度过了他们的童年，如今其中许多已经是古稀的老人，如果他们有玩电子游戏的习惯的话，很可能这个国家有一半的人口会把家提早搬进六英尺的地下。伦敦刘易斯·卡洛尔协会的一位女士就曾在游戏开发商年会中抱怨《爱丽斯漫游奇境》是怎样一个可怕的游戏。游戏中的主角爱丽斯，绝对不是你模糊印象中的那个可爱、调皮又天真的小女孩——她穿着厨师般的围裙，手里拿着明晃晃的刀子，头发染成了暗红色，空洞的眼睛里发出绿幽幽的光芒，二话不说就让“魔境”（Wonderland，无奈，实在不能称之为“仙境”啊）里的扑克人血溅当场——这真的不是Loli版的教父么？你擦了擦眼睛，确定这不是一款Manhant或GTA的续作，当然这也不是一款打着“迪士尼制造”的童话改编作品，这就是美国人·麦可基的爱丽斯，一个和动画片《怪物史莱克》有着异曲同工之妙的电脑游戏，一个成人世界的现实童话。

麦可基的游戏小传

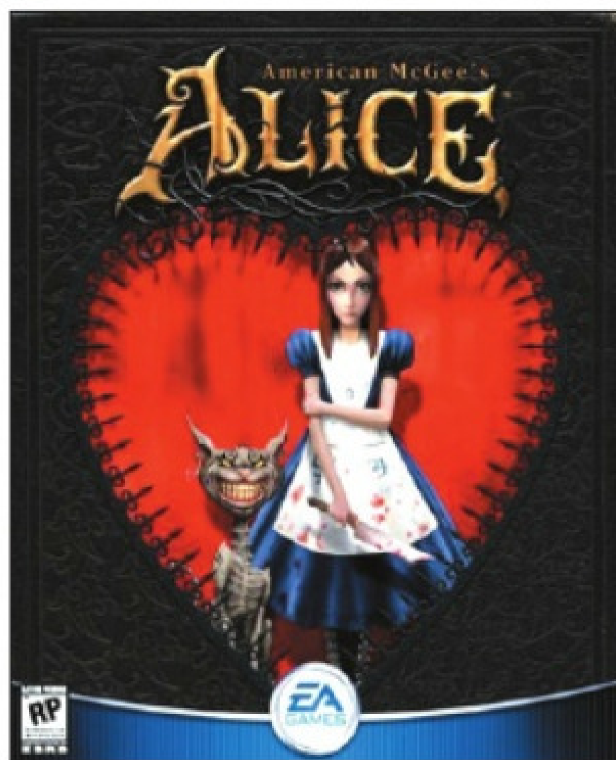
麦可基于1993年加入id Software，正式开始了游戏制作的职业生涯。他曾参与《毁灭战士2》《雷神之槌》和《雷神之槌2》的开发，包括关卡设计、音乐音效、程序等工作。1998年，麦可基加入EA，担任项目顾问并开发了原创游戏《美国人·麦可基的爱丽斯》。此后他离开了EA，并组建了自己的公司：毛里塔尼亚进出口公司（The Mauretania Import Export Company）。2004年，麦可基与Enlight合作开发了动作游戏《废弃之地》（Scrapland），2006年还有一款类似GTA的动作游戏《洛城大灾难》（Bad Day L.A.）。而备受期待的《美国人·麦可基的绿野仙踪》（American McGee's Oz）由于与其他项目冲突而被永久搁置。

麦可基的《爱丽斯》

当然，纯真的爱丽斯变成这个样子也是有原因的，麦可基给了我们一个很有说明力的



麦可基的麻辣马工作室，有空可以到上海去朝圣



手持厨刀的爱丽斯

理由：爱丽斯的父母在一场火灾中丧生了，家也被烧毁了，Rutledge庇护所收留了她，这使爱丽斯年幼的心受到了严重的摧残，从此以后就变得神经兮兮的。直到有一天，白兔先生将爱丽斯召唤到了“魔境”，恳求这位心理异常的小姑娘将他们从红心女王的专政统治中解救出来。而那只长得像僵尸，成天龇牙咧嘴的柴郡猫则将成为爱丽斯的良师益友。你知道当爱丽斯第一次遇见她的导师时，说了些什么吗？——“你长得难看极了，但你的裂口笑弥补了这一点。”这的确是一个充斥着潜意识的疯狂的魔境，里面没有一个生物是正常的。

太不正常了！就连爱丽斯在魔境中用来对付扑克牌兵的武器，也超出你的想像。除了那把标志性的尖刀，你还可以在游戏中捡到这些古怪的玩意：可以发出寒气将敌人变成冰箱的魔杖，让时间静止、让敌人的行动定格的时钟（想想DnD里的9级魔法Time Stop吧），一堆亮度堪比照明弹的旋转飞镖，一个被设计成音乐盒模样的定时炸弹，甚至是一把威力巨大、每开一枪就会把爱丽斯和敌人同时放倒的英式猎枪（当然，敌人吃了一枪倒下后就再也爬不起来了）。每一种武器上都打着“Made in Wonderland”的标，是麦可基奇思妙想下的产物。

这个故事告诉我们，麦克基除了深受目前美国流行的濒死幻象说影响之外，还和所有儿时家门不幸的精神病疾患一样具备心理阴影——你简直可以把上述故事看成是他悲惨童年的翻版。而另一个版本的构思则更是叫人无法忍受。爱丽斯是个小狂欢迷，在一次狂欢舞会上弄错了迷幻药混合的配比和剂量。于是这个吃错了药的家伙便开始了她那举世闻名的，但现在却更为可怕的旅行。


新版《美国人·麦可基的爱丽斯》的原画，爱丽斯明显长大了

麦可基的“魔境”

除了爱丽斯，麦可基和Rogue工作组的那些天才美工们，还为我们打造了一个更加令人印象深刻的“魔境”。在空中古堡中，刺耳的钟声和诡异的钢琴声交错响起，四周漂浮着犹如“哈利·波特”中的摄魂怪一般令人毛骨悚然的扭曲生物；在蘑菇森林中，“迷你版”的爱丽斯划着落叶在小溪中顺流而上，岸边的蚂蚁现在看起来都好像泰坦巨人；在疯人院中，墙壁上挂满造型奇特的古钟，这是一个时空错乱的世界，只有找到其中的奥秘才能逃出；而象棋王国则是一个纯粹的黑白世界，整个世界就是一块棋盘，此时的爱丽斯变成了一粒棋子，在棋盘中小心移动。麦可基的“魔境”虽然不像原著中描绘得那样梦幻得充满了童话色彩，但其独特的世界观、出色的氛围营造和巧夺天工的场景设计，将一个截然不同又极其迷人的魔境呈现在玩家面前，丝毫不逊色于原著中引人瑕想的仙境，堪称游戏关卡设计的杰出典范。正是因为如此，这款游戏甚至被一些游戏开发公司列为关卡设计培训的教材。


游戏中最有创意的国际象棋关卡

游戏请了Nine Inch Nails（九寸钉）乐队的成员Chris Vrenna来为游戏配乐，Chris Vrenna擅长利用儿童乐器与打击乐器来营造一种噩梦般的感觉，然后在其中混合破损的钢琴、旧钟和发条机械等音效，和游戏的场景配合得丝丝入扣。“I'm not Edible”曲目中还引用了著名的唱诗班歌曲“My Grandfather's Clock”中的一段旋律。被喻为“地狱恶魔”的Marilyn Manson也在早期为游戏创作了几首如死亡临近般的曲目，用麦可基自己的话来说就是“酷毙了！（Very Cool！）”看来这位异端制作人和同样代表着特立独行的金属乐队之间果然是惺惺相惜的。

在对美国人·麦克基的访谈中曾经提到这样一个问题：和迪斯尼相比，你对刘易斯·卡洛尔作品的诠释是否更为真实？再明显不过了，如今的人们早已看穿了那些哄骗小孩子能够顺利成长的把戏。接受无奈的现实并没有什么不好，有时候黑色的嘲讽反而是对这个残酷世界呐喊的更好方式。麦可基一再强调他的灵感都来自于阴暗的世界：黑色的音乐、黑色的电影、黑色的小说，甚至来自游戏发售的包装盒里。起初，游戏的包装盒封面是爱丽斯拿着一把血淋淋的尖刀；后来，迫于舆论的压力，爱丽斯放下屠刀，拿起了一把看起来相当斯文的魔杖；再后来，魔杖也没有了，爱丽斯拾起了Wonderland的特产——扑克牌，以一种和平而又叛逆的方式结束了这场纷争。

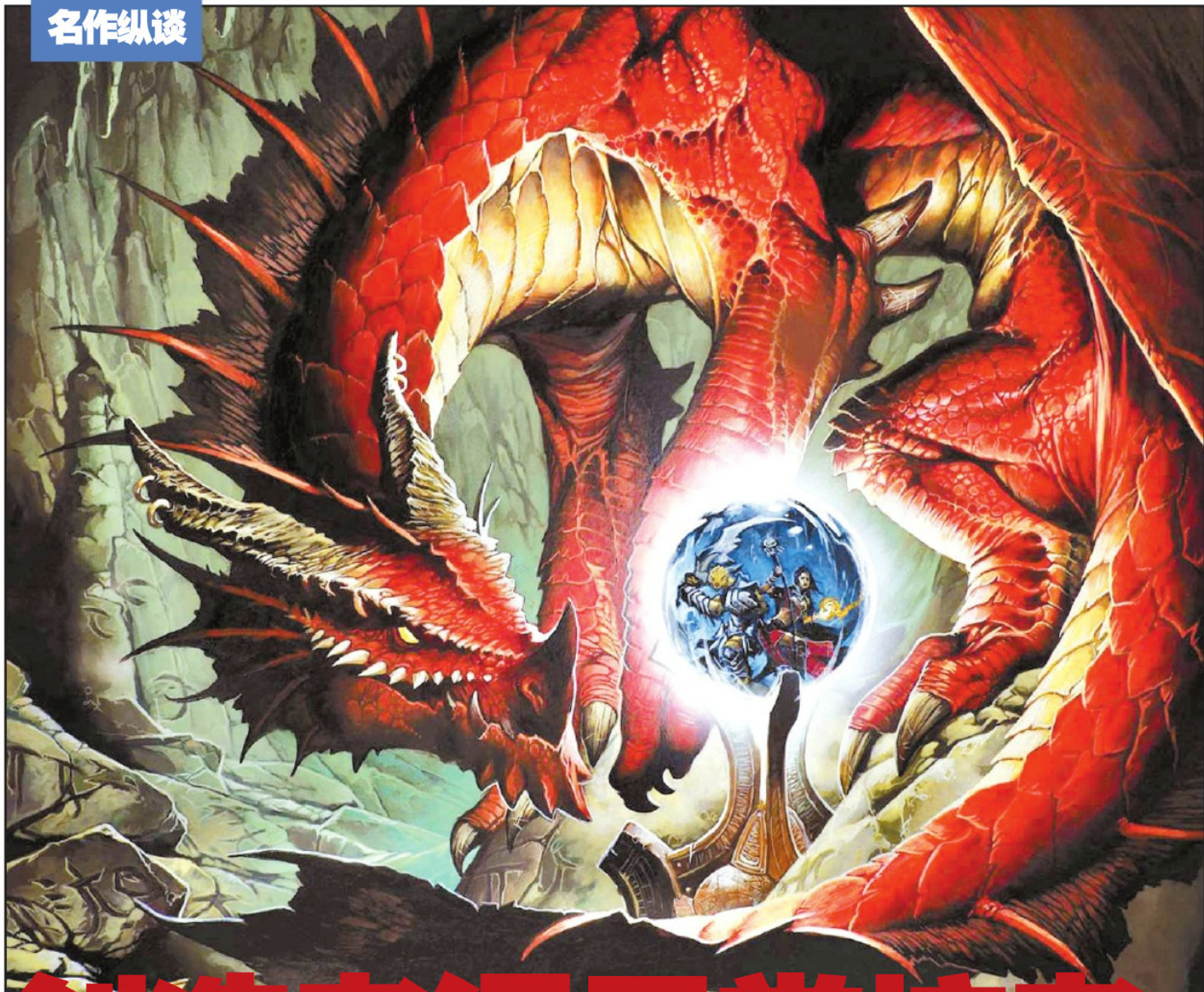

游戏中的一切都是那么阴森、古怪

最后，要告诉大家一个震撼的消息——“美国人·麦可基的爱丽斯”复活了！续作由麦可基及其名下位于上海的麻辣马工作室（Spicy Horse）负责开发。该作目前仍在筹备阶段，暂定名依旧是《美国人·麦可基的爱丽斯》（American McGee's Alice），计划登陆PC、PS3和Xbox 360平台。

麦可基语录

1. “我想成为沃尔特·迪斯尼，不过是以一种更诡异的方式。”
2. “除了我以外，世界上一定还有其他人叫‘美国人’，不过那是在我之后。”
3. “15年前，我只是一个对游戏怀着满腔热情、渴望让自己过得好一点的高中辍学生，直到John Carmack给了我一份在id做游戏测试员的工作，我才有今天的成就。现在，我十分感激John当初给了我证明自己能力的机会。我也坚信我的经历是那些踌躇满志的年轻人的真实写照，只要你们相信自己并付诸行动，就一定会获得成功。”

名作纵谈



创造者还是掌控者
——漫谈东西方RPG文化

■北京 周然

《晏子春秋》里说：“桔生淮南则为橘，生于淮北则为枳。”《绝代双骄》里一母双生的两个婴儿，一个送去恶人谷，成了顽劣不堪的混小子；另一个长在移花宫，做了风度翩翩的贵公子。成长环境对一个物种发展的影响之深，可见一斑。同样，在神秘古老的东方和自由奔放的西方，分别播下同样的RPG（角色扮演游戏）种子，在不同土壤的孕育下，却开出了不一样瑰丽的花。西式RPG和东式RPG好像两个结伴同行的旅人，他们流着同样的血，原本肩并着肩、手牵着手，最终却分道扬镳，踏上了各自向往的征程，西式RPG要独自跋涉在茫茫无际的草原，举目眺望，所及之处是群山若有若无的影子，深邃而厚重；东式RPG最终跟上了旅行团，有条不紊地轮流参观着琼楼玉宇和舞榭歌台，华丽而繁琐。他们各自向着自己的方向，却渐行渐远。

随着多年来的不断试验和调整，东西方的RPG游戏都形成了自己的独特风格，设计者越来越执着于自己风格的延续和改进。

西式RPG正走在研究数据设置合理化和自由度无限度开放化的道路上，它想要建立一个世界，这个世界要宏大自由到让玩家可以“天高任鸟飞，海阔凭鱼跃”，同时用精准的数值设定让这个世界显得合理和真实，而不是白日梦呓般地胡思乱想。

玩家在游戏世界中的自由度界限最终是由世界本身来限制的。东式RPG正热衷于编写各种煽情的、威武的、幽默的、热血的剧本，整个世界从笔端下流淌出来，蜿蜒曲折不可方物，或大气从容，或温馨动人，配上东方味十足的悠扬音乐，或美型或Q版的人设，让玩家仿佛在读一本活动的书，在看一场互动的电影。在这里，“体验”是远比探索重要100倍的东西，你只需要随着剧情的深入，静静地享受游戏带给你的冲击和触动即可。

当然对于玩家来说，能同时拥有两种形式不同、感官迥异，却同样优秀的游戏体验，也许没有什么能比这更幸福的了。

东西方游戏核心理念的差异——从桌面RPG说起

同为RPG游戏，东西方在游戏形式和内容上存在如此多的不同，最主要的原因在于东西方玩家在游戏阅历上的差别。对绝大多数国内玩家来说，桌面RPG（TRPG）游戏至今仍是雾里看花，而与国内玩家率先接触PC上的RPG不同，欧美人的RPG文化却是从TRPG开始的，这才是他们心目中真正的RPG——PC和家用机上的不过是乏味的简化版或新兴表现形式而已，这个先后顺序的不同造成了游戏设计理念上的巨大差异。

所以这是个先来后到的问题：国内玩家早期接触的RPG多是在PC平台上，而且大多数的启蒙游戏都是中式和日式的东方式RPG，如《仙剑奇侠传》的凄美悱恻深入人心，无数人梦回，无数人泪奔。这一代经典似乎也树立了玩家心目中RPG的标准形象。TRPG这几年在国内才开始兴起，几乎没有官方支持，属于小众玩家的娱乐，而且对于先入为主的国内玩家，在PC平台上玩过游戏后很难想象让他们重新坐在一起，玩这些看起来无聊且落伍的游戏——很多人认为，这是属于没有电脑的蛮荒时代才会出现的场景。


《无冬之夜2》创建人物界面，如果觉得创建面板很复杂，可以直接点击“建议”，由电脑来分配加点


TRPG最需要的工具不是PC，而是人

以大多数国内玩家最远可以追溯到“仙剑”的RPG历史相比，欧美玩家中TRPG的广泛传播则要早得多，开创TRPG历史的高级《龙与地下城》（ADnD）第一版诞生于1978年，而PC和家用机平台上的RPG游戏迄今为止才只有短短十几年历史。通俗地讲，对他们来说，《龙与地下城》的地位就和国内玩家心目中的《仙剑奇侠传》并无二致，这种脱离了画面、音乐、动作的游戏达到了想象力上的巅峰。在他们看来，TRPG的精髓无疑是“自由度和灵活作战能力”，因为对手不再是无论怎么改进还是偏呆板的人工智能，而是活生生的人，只有在充分了解规则后，灵活运用手头的装备，最大化利用规则后才有胜利的可能。“与人斗，其乐无穷”的精神在TRPG里得到了最大的发扬，想象力成了最大的武器。而对设计者来说，如何在保持最大自由度的前提下，让规则更加完整、更难让玩家钻空子成了最大的课题。此时，详细而精确的数值设定就能发挥威力，一个放肆的世界，却又存在着镇守的铁律，既疯狂又合理，在TRPG这种独特魅力的引导下，西方的游戏设计者开始试图在PC和家用机平台上复制这种它们。

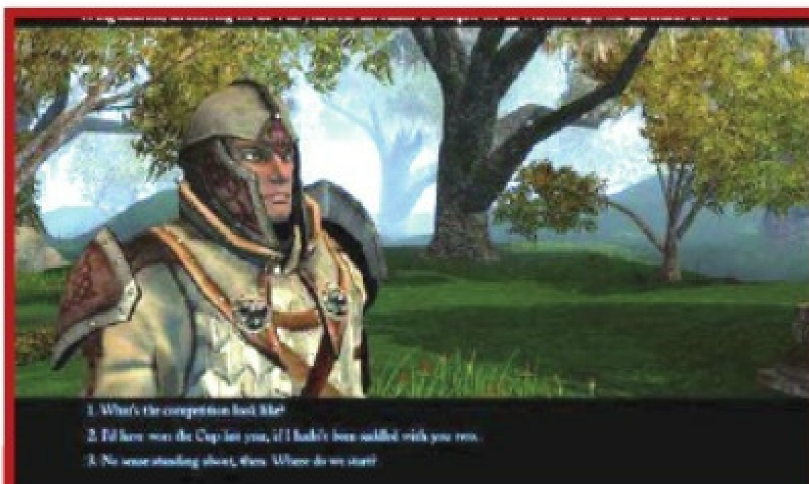
这是两种设计思路自出发点开始就存在着差异，从出发点开始，东西式RPG形成了不一样的风格，玩家也能从中体会到不一样的乐趣。

> TRPG是一种最初的角色扮演游戏，游戏一般需要3～5人参与，其中一人为游戏主持人。在不同的游戏系统中主持人有着不同的称呼，如在《《龙与地下城》》被称为地下城主（DM），他的任务是负责解说剧情，扮演非玩家角色（NPC），如村民、商人等，记录时间，对玩家的行为作出裁决等。其他人则是玩家，扮演游戏中的角色。
>
> 以《龙与地下城》为例，玩家首先选择角色姓名，然后用掷骰子的方法决定角色的能力，最后选择角色的职业。接着，主持人开始介绍游戏的剧情，游戏开始。在游戏中，玩家需要购买装备、杀死怪物，了解线索。
>
> TRPG是通过团员的互相交流来推动的，通过语言、选择、故事情节等，来塑造一个全新的世界和形象，所以国内玩家一般把TRPG称为“跑团”。游戏的主要规则，都写在游戏规则书之中，由主持人来判断玩家的行为是否在规则内。

游戏目的上的区别，是表现自己还是扮演别人

西式RPG贴着“自由”和“个性”的标签，游戏里为你预备了一片广阔的天地，加入这片天地，你可以根据个人喜好调整角色的性别、年龄、种族，可以打扮成你最喜欢的样子，做最喜欢的职业、拿最喜欢的武器、用最喜欢的方法解决战斗。每个玩家在游戏里都是独一无二、天下无双的，每个人都是在游戏中以自己的身份和方式来战斗，这很符合TRPG的精神。

很多人把《无冬之夜》称为大作，那么黑曜石推出的更加完善的《无冬之夜2》足以称为“巨作”，新增加了9个种族和6个基本职业，并可以兼职到4个职业，足以组建一支4人团队。这样，可以参加入队的人物更多，可以通过剧情选择和影响力来发展剧情，包括最终结局的差异，剧情里还增加了要塞建设。官方宣称其资料片的游戏时间是25小时，我对此持绝对怀疑态度，因为我在创建人物上就花了至少半小时，种族、职业、外表、阵营、技能点的分配、专长的选择甚至信仰的神祇……条条细化的定制之路确实可以创造出千千万万个不同的角色，足以让不少和我同样患有“RPG人物创建偏执症”的玩家细细研究和考证。


《无冬之夜2》里的对话选项，不同的回答会招致不同的待遇，面对长官嘴要够甜才行

在游戏中，同样可以根据个人喜好和能力解决问题，遇见山贼拦路，是乖乖给买路钱走人还是直接杀出一条血路；又或者你“威吓”技能够高，可以吓到敌人屁滚尿流；亦或者你在远处放一把火，引开敌人悄悄地跑过去；甚至你能神不知鬼不觉地把交出去的钱再偷回来，这全由你自己是个什么人来决定。

东式RPG给你的世界则有所不同。当你走进这个世界，你会发现这里已经被塞得满满当当，这里充斥着他人的喜怒和哀乐，光荣和梦想，你进入游戏设定的角色，你便成了他，你以他的身份分享他的故事、演绎他的人生。在东式RPG中，制作人注重细节，注重人与人之间感情的表现，更加追求剧本的完美

与人物刻画的鲜明，它的中心是让玩家去体验。虽然主角性格是固定的，虽然游戏过程是在给定的线路之中，但是这却是更好地表现情节的方式。

每一次你打开电脑，看着那把剑和那个酒葫芦发一会儿呆，然后眼睛一闭一睁，你就到了小渔村，成了小李子，然后学剑、求丹，一幕幕情节接踵而至，坐在电脑前仿佛身临其境。所谓十指连心，点击鼠标的手指就牵动着你的心，离别时的忧伤、重逢时的喜悦、大战前的紧张、在迷宫里徘徊的狂躁，都那么深刻地刻在我们的记忆里，虽然是别人的故事，可是也在不知不觉中触碰到了自己的内心，能在显示器前一时扬起嘴角一时红了眼眶。《仙剑奇侠传》，也许这就是东式RPG所追求“体验”的极致魅力吧。



时光流逝，经典永存

游戏过程中的区别，是相信因果还是执着宿命

即使是身在游戏里，我说错一句话，还是可能会招来杀身之祸；我略施小计，也许就能躲避一场无妄之灾；我略费口舌，也许可以低价买到装备；我软缠硬磨，也许可以让商人拿出不轻易示人的宝贝；我放过手下败将，给他一条生路，也许他会在我最无助的时候挺身而出。我处处行善，人人为我鼓掌；我作恶多端，人人避之不及。我要为自己的所作所为埋单，我的一个行为，决定着我下一步的走向，这是因果论，这是西式RPG中宣称“从真正意义上改变了RPG游戏模式”的《寓言》。其最根本的变革在于，它添加了玩家角色对游戏世界的影响以及游戏世界对玩家角色的影响，这种影响的产生是基于玩家的行动而出现的。在这一系列游戏里，你找不到一个人物创建画面去设计人物的外表，也不可能单单点击鼠标就决定角色是善良还是邪恶。游戏一开始，你不再像以往的RPG一样，扮演着上帝的角色，随手捏一个代言人，把他扔到游戏世界里去驰骋，这回你要本本分分地做一个人了。用最自然的方式去成长，想要改头换面，迎合自己的审美，只有理



《仙剑奇侠传》没有华丽的画面和绚烂的特技，以情贯穿，一样让人难忘


《寓言》画面。没有刀疤的英雄，不是真英雄


《寓言》中想要增加善良值，捐钱就对了



在《辐射3》中，从小开始就要面对各种人际关系，要四处树敌还是八面玲珑，全看自己

发馆和刺青店可以为你服务，换言之，一切游戏里见。

玩家角色跨度年限相当的长，从15岁到65岁的成长道路，经历少年、成年、老年3个阶段。玩家的身形外貌、声望以及技能都会随着行动的不同而发生翻天覆地的变化，成天舞刀弄剑会让肢体变得更为强壮敦实，拉弓搭箭则会让你越来越修长挺拔，如果施展魔法则会像我们心目中的法师形象一样，显得干枯瘦弱。战斗时身上会留疤，走善良路线会金光笼罩、蝴蝶飞舞，一进城便是村民夹道欢迎，姑娘爱心澎湃；走邪恶路线则头上长角浑身沼气，十步之内无人敢近。当然细说起来，吃烤鸡和豆腐就能改变善恶值的方法确实很无厘头，给我的感觉是在游戏里做坏人远比做好人费力，因为要邪恶就必须老老实实、兢兢业业地去做坏事，而做好人只需要去教堂捐钱就行了。

胆敢在城中拔出武器自然会有军警的盘问，不穿强盗的服装伪装自己永远也骗不开营地的大门……在这个世界里就是这样，一切都有因有果，玩家的所作所为影响世界，同样世界也会向玩家施加同样的影响。一切在于你的选择，你的选择决定了一切。同样著名的例子还有史上第一款“由子女的相貌决定父亲相貌”的《辐射3》，官方宣称游戏的结局达到3位数之多。也就是说，玩家站在任何一个岔路口，作出任何一个决定，都有可能改变自己和世界的未来。

回到东方《轩辕剑三外传——天之痕》是又一款能让玩家摔键盘砸鼠标泪溅显示器的好游戏，这样的游戏常常让人感叹人生无常、命运不测，看着呆头呆脑的主角拙言笨语，恨不得能弹出个对话框选项能让我选择对话来抚慰小雪受伤的心，可惜不能。就像《永远的伊苏6》里我想要终老在奥露和娜夏身边一样，可惜也不能。正是这样淡淡的不


《天之痕》中国风的画面清爽干净



《天之痕》的魔力：看着两人的对话，淡淡的情愫从显示器里流淌了出来

舍和默默的承受，才成就了游戏中的经典，所以大团圆结局的东西很难成为经典，我打赌你已经不记得电影《家有喜事2009》的情节了。

有人肯定会说：“不对，《天之

痕》明明不止一个结局，玩家不是演员，玩家是可以做出选择的，玩家是可以改变结局的。”可惜玩家可以选择的仅仅是结局A或结局B而已，这不过是导演多准备了一个剧本，多拍了一个版本的结局，然后让观众发送短信A或B，选择心目中支持的结局，仅此而已。在这里，我该踏上哪一条岔路，由不得我来选择，因为地图已经标好了，就放在我贴身的衣服里；我该怎么做，由不得我来决定，因为剧本已经写好了。说到底，其实我只是个演员，演得好一次过，我继续下一场；演不好，我还可以不断地NG重来。但我不能逃避，我不能修改剧本，我不能违抗命运，我不能绕路走，我不能贿赂山贼，我只能血战到底。这是我的宿命，一切早已注定。

比较而言，如果西式RPG是一场前途未卜的冒险，那么东式RPG就是一台波澜壮阔的大戏。剧本在导演手里，灯光、音响、舞美搭配得天衣无缝，剧中人，好好欣赏吧。


智冠出品的《天龙八部》大概是国产RPG中自由度最高的作品

游戏设计理念上的区别，是创造者还是掌控者

自由度，是东西方价值观矛盾的一个缩影，西方人把它当作金科玉律，坚定不移地开拓进取，而越高的自由度，就越需要完整的系统来束缚。就好像修高楼要打深地基一样，西式RPG越来越强调游戏数据的准确性和平衡性：人物属性对人物本身能力影响的机制是什么？武器技能魔法伤害值应该是多少？护甲能提高多少防御值和躲避值？药品和魔法能提供加持的时间和程度是多少？这些数据衡量得越精确，游戏就越合理。

拿《龙与地下城》举例，《龙与地下城》的核心是以“D20 System”为基础的游戏规则，它是一套不涉及具体剧情、程序、美工的游戏引擎。经过30多年的反复锤炼，它已经在某种程度上成为了万用引擎，到了信手拈来收放自如的地步。它的核心是数学规则，也就是这个世界要运作在一个数学模型之上。它所运用的数学架构，是在7颗（6种）骰子所产生的随机数基础上建立的。其中最重要的一颗就是20面骰，用来进行“成功率检定”。每当你试图进行一个有一定几率失败的动作时，投一个骰子，这体现了客观世界的不确定性。把结果加上人物本身相关的调整值，这体现了可确知的技能，与目标数值相比较。若最终结果等于或大于目标数值，动作就成功完成；反之若小于目标数值，则动作失败。比如说开锁，如果门没有锁，那么可以把目标数值设为0，无论谁都能轻易打开；如果门上了锁，那么根据锁的难度相应地目标数值就会上升，要有开锁技能的角色才能打开。如果制作人希望一扇门永远不能打开，很简单，把目标数值设为99就可以了。


D20 System是以D20为核心的规则系统。D20 System包括D12、D10（2颗，用于投百分比）、D8、D6和D4，合共7颗骰子，几乎可以概括整个世界的所有事件。D20 System的特点还包括基于等级的HD/HP系统，和线性增长的人物能力等等



直到通关了也还是不敢在大地图上乱走，这便是《风云争霸》


《仙剑奇侠传叁》中剪不断、理还乱的人物关系


《仙剑奇侠传叁》出场人物的数量，在一定程度上体现了故事的磅礴和曲折


《辐射3》中细致的属性和各项资料


《无冬之夜2》中武器的简介伤害值和重击值


《天龙八部》中穿插了大量原著中的人物和情节，玩家可以推动或延缓这些情节的发生

而在系统规则中，最重要的数值设定不是将一把匕首伤害设定为2D8（所谓2D8就是掷两个8面的骰子取它们的数值之和，也就是指这把匕首的伤害值是从2到16），而是为什么一把匕首的伤害是2D8，不是1D8。怎样的数值才合理，这就是D20几十年来运作的数据库的功劳。相比之下，一款曾经重创过我幼小心灵的国产游戏就需要多多学习了。在这款叫做《风云争霸》的游戏里，我曾经一度在一段小地图中卡了两天之久，这是游戏里的必经之路，但路上总会随机遇敌——两只老虎，老虎一次攻击打掉我1300点HP，事实上当时我只有1200的HP，最终的解决方法是我回城买了一件+85防御的护甲替下了我+75防御的装备，多了这10点防御之


新颖、灵活、好用的VATS模式，当然也有人极力反对它

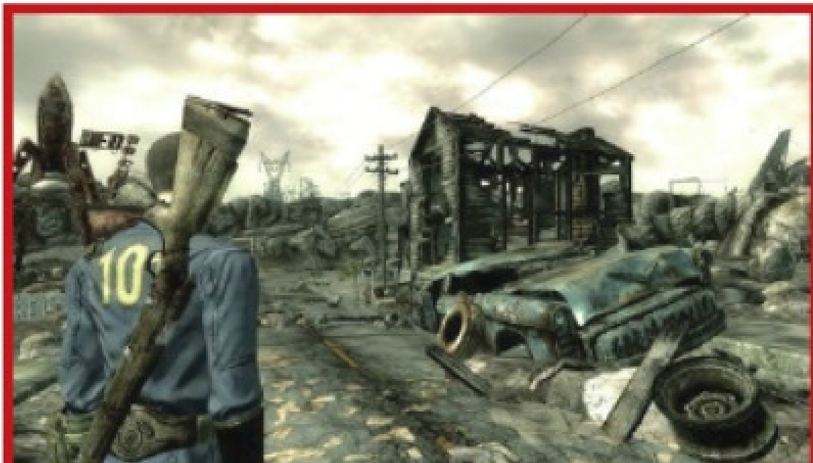
的心思，不过就是多设计几个结局，而这些结局的区别仅仅在于让主角可以和不同的女孩或是和所有的女孩喜结连理。对制作人来说，多结局最大的困难不在于怎样才能触发这个结局，而是要多做几个结局的CG动画确实让人很头疼。《仙剑奇侠传三》的结局是由女主角的好感度，以及铸剑厅剧情中究竟是牺牲龙葵还是牺牲雪见来决定的。通过一些特定触发的剧情和对话剧情来决定结局，这是东式RPG的惯用手法。说起来，这种被动的选择甚至没有《樱花大战》系列那种自主分配时间触发剧情增进感情的自由度高。但是，只有当控制权完全交给导演时，导演才能彻底的表达自己想要展示给观众看的全部，东式RPG最重要的就在于制作人的引导作用，就好像去旅游，好的旅行团、好的导游无疑会扬长避短，能让景物增色不少。当然，说到这些简单的结局判断方式，不得不说某些导演委实渴望在程序上偷工减料。

后老虎一次攻击我只掉1点HP……虽然这部《风云争霸》情节确实不错，似乎还有电视剧版本，但是每次回想起来，都为它捏着一把汗。

可是自由度放在东方，就成了可有可无的鸡肋功能，就像西方人也不会把心思放在设计迷宫和地雷上。东方人思考的是怎样让游戏剧情更加圆满紧凑，更加曲折动人，更加富有戏剧张力，更加让人回味无穷。放在自由度上

结束语

总的说来，西式RPG的主题精神在于“做自己”，而非扮演某个既定的角色，因此游戏系统的重心自然而然地就放在了“自我”身上，让每个人都能区别于别人，让每个NPC都能区别于别的NPC，是欧美游戏系统的宗旨。欧美制作人在游戏制作的天平两端的投入也让人一目了然：《无冬之夜2》里的职业、种族、技能树、技能点以及对话、庭审和堡垒等系统的不断增加和增强，对比游戏中战斗动作的不断简单化、快速化、弱势化的趋势；《辐射》系列中技能系统的复杂和战斗系统的简陋对比（《辐射3》中的VATS模式算是多多少少弥补了这一缺陷），这些正越来越清晰地展示着西式RPG的价值取向。而追求剧情精髓的东式RPG，把精力全部集中在了剧情和战斗系统上，通过战斗部分来体现主角的性格，展示故事全貌，所以将战斗系统的复杂和华丽作为开发重点，逐渐的，它相对避开了人物技能、人物成长以及数值设定这些冗余繁复的部分。


《辐射3》震撼人心的世界


《无冬之夜2》，片头的CG动画勾勒出了恢弘的历史


龙与地下城系统出品，并非全属精品，《光芒之池》就是一个例子


《博德之门》已经成为西式RPG中圣经般的存在


在《轩辕剑》系列中，《苍之涛》和《汉之云》都脱胎于历史事件，再加上浓墨重彩的渲染和修饰，更有戏剧张力

西方的制作人选择了做创世的神，他们是灵感满溢的创造者，于虚空中搭建楼阁，把时空揉成一团泥，以精确的数值设定为支柱，捏造出一个又一个千姿百态、光怪陆离却又活灵活现的世界。东方的制作人却娴熟于掌控一切，他们更喜欢躲在天幕之后，只在云彩后露出眼睛，以掌控者的姿态俯瞰着世界，伸出手指，默默的拨动着时间和空间。

多年以来，东西方的制作人按照自己的开发理念不断地推陈出新，却又有意无意地相互影响着彼此，谨慎地借鉴着对方的闪光点。只因为，他们在灵魂上依旧泾渭分明。P

编后： 西方RPG和东方RPG独特的“地域性”，已经不是需要讨论的题目，而是早已明确的事实存在。长期以来，因为语言等限制，受众极广的日式或中文RPG占据了国内RPG玩家的主流，也造成了部分玩家对西方RPG的轻视和误解。我们刊登本文的目的之一，在于浅显地介绍西方RPG的起源思想和有趣之处，如果本文能在这方面为你开阔眼界，便是一件幸事了。



制作	Ubisoft Shanghai
发行	Ubisoft
类型	即时战略
语种	英文

文化包容性	7.5
上手精通	7.5
画面	8.2
音效	8.4
创新	9.0
剧情	8.5

■文/枫红一刀流

操作键位

语音指令模式：按住空格
退出/进入战略地图：Tab
望远镜模式：V
移动镜头：WSAD
自由视角：Alt
重设视角：退格
暂停：C
部队攻击：F
撤退：R
疏散：T
特别能力：Q
高级能力：E
战斗支援：P
卫星设防：O
布置地雷：L
排除地雷：B
选择空袭：F7
选择武力侦搜队：F8
选择电磁风暴：F9
选择改变登陆点：F10
选择破坏通讯站：F11
选择WMD：F12
增援步兵：I
增援工程兵：G
增援运输车：N
增援坦克：K
增援武装直升机：U
增援炮车：Y
增援指挥车：M

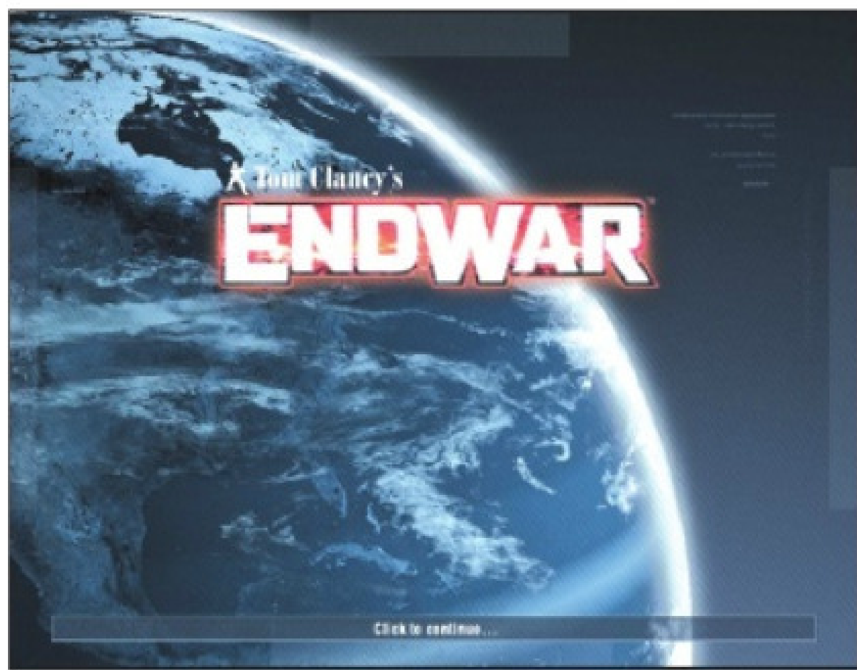
为什么要玩这款游戏?

这是育碧开发的一款全新概念的即时战略游戏，它以虚拟的全球大规模冲突为背景，演绎全球制霸的战略历程。所谓的全新概念是什么意思呢？即与以往的即时战略游戏有很大的区别，比如游戏中内嵌语音识别模块，玩家可以在游戏中用语音指令来控制部队。取消了以往千篇一律的上帝俯视视角镜头时刻跟随每个作战单位行进，具有更加真实的临场感。游戏中控制的兵力是有限的，不用开采资源去造兵，因此以往的人海战术不灵了，只有凭借技术优势来取胜。还有，游戏的流程是变化万端的，每一步选择都将影响后面的战局，以何种路线和步骤来攻城略地，体现着玩家的战略思想。

游戏中所有兵种都有丰富的动作细节，比如步兵空闲时，有的会卧地休息，有的会手搭凉蓬了望，有的则负责警戒。游戏中每幅地图都是独特的，符合当地的地貌特点和建筑风格，如在巴黎能看到文艺复兴建筑和塞纳河畔的风光，在莫斯科红场能看到都铎式的尖塔建筑，在世界大战中周游列国，如同来一次世界旅游。

故事背景

2016年，中东的核战争夺去了2000万人的性命，原油价格攀升到每桶800美元，全球陷入石油危机。一年后，美国在太空站配置了反弹道导弹防御系统，俄国也建立了洲际弹道导弹防御系统，核战阴影渐渐消除。俄罗斯凭借石油输出经济迅速崛起，军事日益强大，成为世界超极强权国家。



西方的欧洲，除了英国和爱尔兰的反对，其他国家统一成立欧洲联盟，并在2020年进入鼎盛时期，成为世界超级大国。美国发射了军事太空工作站“自由之星”，在上面建立了太空武器攻击平台，从而打破了世界武力的平衡，于是欧盟也建立了自己的卫星攻击系统。

各大国的军备扩张迅速增强，世界大战一触即发。







开场动画

系统简介

一、兵种的克制关系

游戏里是三国鼎立的局面，三大军事势力分别是美军（鹰）、欧洲联盟（星）和俄军（熊），尽管各军的兵种稍有差异，但仍可概括为步兵（Riflemen）、工程兵（Engineers）、运输车（Transports）、坦克（Tanks）、武装直升机（Gunships）和炮车（Artillery）6种，下面列出兵种之间的克制关系。

兵种	被克兵种	克制兵种
步兵	工程兵	坦克、炮车
工程兵	运输车、坦克、直升机	步兵
运输车	武装直升机、工程兵	坦克、炮车、工程兵
坦克	步兵、炮车、运输车	工程兵、炮车、武装直升机
武装直升机	坦克、炮车、步兵、工程兵	工程兵、运输车
炮车	坦克、运输车、步兵、工程兵	武装直升机、坦克

注：工程兵只在掩体后才能对车辆和直升机发挥破坏作用。

二、指令点数（Command points）



派步兵攻夺通讯站获得指令点数

简称CP，通过完成任务目标来积累，比如夺取通讯站会得到很多的指令点数，这些点数可用来购买兵力，也可以召唤场外支援力量。

在每场战役之初，除了常规配备的兵力，还可以消费指令点数来购买额外的兵力单元，如指挥车需要6CP，其他单位需要4CP。一个合格的指挥官，最好储备一定量的指令点数，以应对突发的敌人攻袭。

三、卫星通讯站（Uplinks）

字面理解是卫星上行输送线路，游戏中代表战略要地，本文简称通讯站。在每个战役地图中，至少有一座通讯站，用来联系太空轨道的人造卫星，控制导弹防御系统来攻击目标。在多数战役中，通讯站是中立的，不管它是不是任务目标，都要尽量先夺取，派遣步兵或工程兵来占领，如果距离较远，可将他们派上运输车迅速行驶过去。

占领通讯站除了获得指令点数，还能通过升级召唤场外支援，对敌人进行强力打击。因此，夺取通讯站是所有目标中的重中之重。步兵是夺取通讯站的必需兵种，因此每场战役都最少要配置一组步兵。

同样，敌人也可以占领通讯站，利用它召唤场外支援，对我方进行轰炸，因此在夺取之后，最好留守一定兵力防御，后方的则不用管了，敌人很少会绕到后方去打。

四、场外支援（Supports）

并非像以往的即时战略那样，只凭借手上的兵力歼灭敌人，本作中的玩家可以在混乱的残杀中借助场外支援的力量达成目标取得胜利。

场外支援需要占领通讯站并进行升级，



用通讯站召唤空袭支援，对敌方单位造成较大伤亡

同时消耗一定的指令点数，并且每施展一次有一定的冷却时间。每种支援有3个等级，可在兵营购买升级，威力依级别递升。使用升级的场外支援需要一定的条件，比如升级到3级的炮火支援，至少占领3座通讯站后才能使用。

场外支援分为以下3种方式：

第一种：空袭支援
（Air support）

它可以召唤战机对敌方单位进行轰炸，对范围内的所有兵种单元都有效。

第二种：电磁风暴
（Electronic Warfare）

太空卫星站朝敌人单位发射一股电磁波，范围内所有车辆和飞机都暂时丧失行动能力，并且解除防护能力。若此时再召唤空袭支援或使用WMD，打那些卸掉防御的单位真是摧朽拉枯。

第三种：武力强侦连
（Force Recon）

召唤一支正规地面部队朝指定目标发动进攻，清敌后自动防守。一旦确定攻击后，这支部队不再接受指挥。


弱势的一方会使用大规模杀伤武器，造成大范围单位死亡


直升机飞翔在莫斯科的上空

五、危亡时刻（Defcon）

一场战役中，任一方即将取得胜利时即进入危亡时刻，所谓困兽犹斗，越到最后阶段是越凶险的，因为弱势的一方会狗急跳墙使出杀手锏，有机会使用超极武力来咸鱼翻身。此时的支援方式有以下两种方式：

1.破坏通讯站（Crash Uplink）

将强势一方的通讯站摧毁，使之不能使用和升级。弱势方的垂死一击能拖延一些时间，取得逆转败局的机会。

2.大规模杀伤性武器（WMD）

对战场大范围的单位和建筑进行毁灭性打击，范围内所有部队全灭。在施展该攻击时，要将目标放在敌人密集的区域，同时把己方的单位撤出攻击范围，以免误伤。这种攻击不建议随便使用，它的破坏性会迅速逆转局势，然后敌人也会得到使用WMD的机会。


巴黎城区，艾菲尔铁塔遥遥在望

六、任务的种类

游戏中有4种任务类型，每种都有不同的任务目标，但无论何种任务，将场上敌人全清都可取得胜利。

任务类型	任务目标
攻击（Assault）	清除战场上所有敌人
征服（Conquest）	夺取战场半数以上的通讯站
奇袭（Raid）	在15分钟内摧毁半数以上建筑
围攻（Siege）	占领并保护卫星通讯站

基本战术策略


要顺利取胜，首先得掌握兵种之间的克制关系

调兵多运用兵种克制的关系，这类似石头剪刀布的游戏，多练几场下来就熟悉了。无论哪个类型的任务，最好抱着控制所有通讯站并全歼敌人的目标来打，获胜的时间可能会长一些，但安全为上。稳中取胜对新手来说是最好的策略。

面对敌人的进攻，先确定对方的兵种以何为主，然后调用克制的兵种粉碎敌人的进攻，要注意我方的其他兵种不能过于分散，免得被敌人钻了空子。

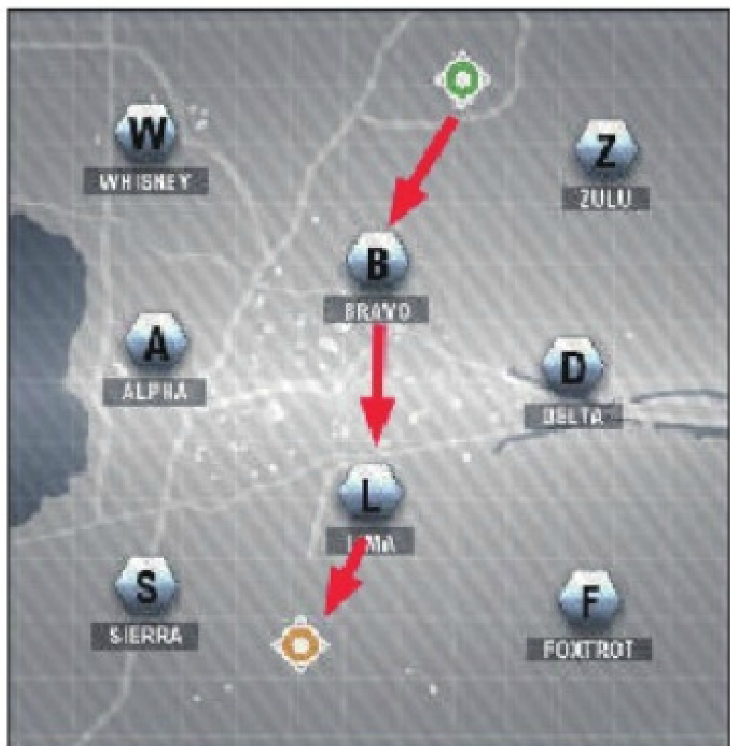
1.猎人战术

是直捣黄龙的打法，在征服和攻击任务中较为有效。任务重点是打击敌方的部队，在开始派步兵占领基地附近的通讯站，同时主力部队直奔敌

人的登陆点，在此解决掉敌方增援的部队。行动时尽量将队伍分散，以免被敌人的空袭伤到太多的人。

敌人的登陆点通常在我方基地相对的地图边缘，当然也可能转移到他们控制的某个通讯站。找到登陆点会发现敌人的运输机在此卸载兵力，我方有电磁风暴支援的话，用它来限制运输机的行动，然后用炮车对它们进行轰炸。

控制敌方的登陆点后，敌人的增援被切断，这时派直升机在地图上搜索敌方残余的兵力，派相克的兵种去剿灭，若遇到步兵，可将我方兵力撤后，用炮车去轰掉他们。如果敌人的工程兵躲在建筑或掩体后，是不容易直接消灭的，并且他们会破坏我方的车辆和直升机，这时得果断地对他们进行猛烈攻击，直到从掩体里打出来杀掉。



猎人战术示意图

2.闪电战战术

这是烈火燎原的打法，主旨是尽快尽多的占领通讯站，获得足够指令点数较敌人优先得到场外支援。部队配置以步兵和工程兵为主，同时运输车也必不可少，它能增加队伍的机动性并给予步兵一定的安全保护，避免被步兵的天敌——武装直升机的猎杀。

任务开始主力攻夺地图中央的通讯站，在战斗之初将前线推到敌人的基地附近，以此为据点向周围扩大战果，同时利用获取的指令点数在登陆点增援兵力，安全的占据后方的通讯站。



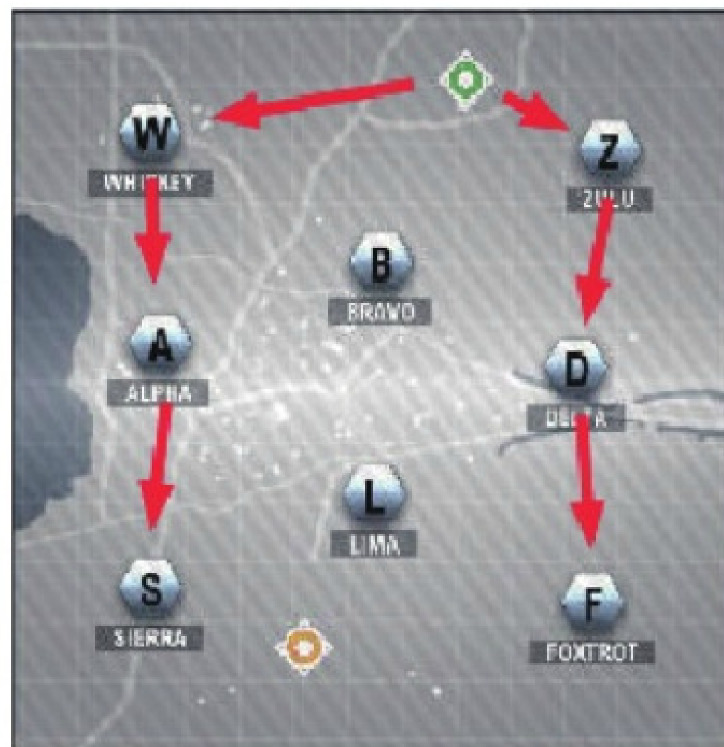
闪电战战术示意图

由于我方大部分是步兵，容易遭到敌人的围杀，因此在夺取通讯站后，派工程兵在前线道路上布雷，拖住敌人的进攻，步兵则进入建筑阻击，同时观察着弹点，指挥炮车或召唤空袭支援朝敌人轰炸。当取得优势时，注意将兵力分散，以躲避敌人的WMD攻击。

3.侧袭战术

这是避重就轻、迂回侧击的打法，在开始避免深入中央腹地，沿地图边缘攻夺卫星通讯站，此过程相对安全，突破敌人的薄弱处占领后方，并且可从不同的方向朝中央腹地发动包袭。

行动时最好使用步兵和工程兵各一组，如果步兵升级到潜行技能更好，不易被敌人察觉。在步兵行进同时，派直升机跟随以探查前路的状况，避免陷入敌人埋伏。等绕到敌人后方攻取离敌人基地最近的通讯站，步兵负责占领，工程兵埋伏到附近的建筑里掩护，或在周围路上布雷。



侧袭战术示意图

高级战术策略

1.部署

战役开始选择兵种单元，确定至少有一组步兵或工程兵，用来占领通讯站，另外最好还要有武装直升机在前面开路，而运输车则能在战场上快速而安全的转移步兵。指挥车在战役中较有用，没什么杀伤力，但能够侦察敌人并调用战略地图来了解战场情况。

2.侦察搜索

为了搞清楚敌人的兵种和分布情况，需要派兵侦察。指挥车侦察范围较广，只是它行动慢且易受到攻击，不推荐。建议用武装直升机侦察，安全快捷。步兵的移速快，将他们移到建筑里，可以密切观察敌人的动态，步兵升级后还拥有隐秘行动能力，更不易被敌方察觉。如果我方阵地遭受敌人的炮击，缩小视角，可以根据炮弹的飞行轨迹大致判断出敌方炮车的位置，这样就可以派武装直升机或召唤武力侦搜队来清除炮阵。

3.攻击策略

奇袭和围攻任务需要攻夺指定目标，都对火力和速度有所要求。奇袭任务要求在时限内毁半数以上的建筑，超过时限则任务失败；围攻任务一般是占领指定目标，如果超过时限，任务不会失败，但敌人的防御会增强。

奇袭任务主攻用坦克，将坦克编组后全力破坏建筑，如有敌人出现，全力清敌后再继续拆建筑。与此同时，步兵用来占领通讯站以获取空袭支援的机会，用来轰炸建筑或出现的敌兵，而运输机用来对付敌人的直升机。

围攻任务稍有差异，敌人会知晓我方要进攻的目标，在目标附近加强防范。任务开始派步兵占领基地附近的通讯站，再派直升机清除敌方的炮车，继而用我方的炮车和坦克轰掉敌人建筑里或掩体后的步兵，以及敌人布置的路障。夺得足够的通讯站并升级，用空袭支援清场，最后一鼓作气将目标攻夺。


步兵躲在建筑里极为难打，只有用猛烈的炮火来轰


运输车除了可运送步兵，还能克制敌人的直升机

4.防御策略

围攻任务中需要保护目标一定的时间，要尽量利用手上的兵力进行防御。防守开始，派步兵和工程兵进驻到目标附近的通讯站或建筑里，他们对敌人的步兵很有效。工程兵可在附近的重要路口布雷，用来破坏敌人的车辆。

我方的运输车可用来收拾敌人的直升机，同时可运输步兵去敌人的后方夺取通讯站，得到指令点数，如此也减少了敌人使用支援的机会，使得敌人拨兵救援，削弱正面进攻的兵力。

每场战役胜利后，不会马上撤离战场，可自由探索这幅地图，对应付下次相同地图的战役很有帮助。退出战场后进入任务汇报菜单，有升级列表、赚取金钱、所获荣誉、花费时间等。


步兵尽量要躲在掩体后面


直升机有很好的侦察和了望能力

战争序幕（Prelude to War）

序幕战役的作用是将你从新兵训练成一名指挥官，练习如何指挥一支军队，并熟悉各兵种的能力。

除了鼠键操作，游戏还支持语音控制。游戏开始是语音指令训练单元，请调试耳麦，按住空格键读出语音指令，电脑会自动记录你的语音，再松开空格键。语音训练会记录你的声音特征，随着训练和使用次数增加，会逐渐提升识别率。

1.常规语音指令：格式是“谁”+“做什么”+“目标”。

谁

指令	解释	例句
Unit（#）	指定某编号单元	Unit 1 Move to Alpha
Active Group	指定单元小组	Active Group Attack Hostile 3
Calling All（#）	指定所有某单元	Calling All Gunships Attack Hostile 2
Task Group（#）	指定某编组	Task Group 1 Move to Whiskey

做什么

指令	解释	例句
Attack	进攻	Unit 3 Attack Hostile 5
Move To	移动到	Unit 2 Move to Delta
Secure	控制指定通讯站	Unit 7 Secure Yankee
Upgrade	升级指定目标	Unit 2 Upgrade Zulu Air Support
Retreat	撤离到初始基地	Calling All Artillery Retreat
Evacuate	迅速远离敌人和战场	Unit 1 Evacuate
Create Group	指定单元编成小组	Calling All Tanks Create Group
Camera	镜头切换至指定单元	Unit 8 Camera
Abort	终止当前指令	Unit 4 Abort
Plus	选定多个单元执行指令	Unit 1 Plus Unit 4 Move To Lima

目标

指令	解释	例句
Hostile（#）	选择指定攻击的目标	Unit 5 Attack Hostile 3
Alpha、Bravo等	指定通讯站或建筑	Unit 3 Secure Sierra
Target	在地图上设定的目标	Calling All Units Move to Target
Rally Point	在地图上设定的集结点	Task Group 2 Move to Rally Point
Unit（#）	指定的单元	Unit 1 Move to Unit 3



2.支援语音指令：格式是“做什么”＋“目标”，支援指令需要一定条件才能启用，比如在兵营升级通讯站或在战役中进入危亡时刻后。

指令	解释	例句
Deploy（#）	增援指定类型单元	Deploy Riflemen
SITREP	启动情报地图（需指挥车）	SITREP
ILanding Zone	将基地转移至指定通讯站	Landing Zone Foxtrot
Air Strike	召唤空袭支援	Air Strike Hostile 6
Electronic Warfare	召唤电磁风暴	Electronic Warfare Hostile 3
Force Recon	召唤正规军攻击指定目标	Force Recon Bravo
Crash Attack（危亡时刻）	攻击敌人的通讯站	Crash Alpha
WMD（危亡时刻）	对敌人施展大规模攻击	WMD Hostile 2

训练共有9组句子，笔者用汉字标注的傻瓜教程，可以帮你渡过语音训练关，仅当一个小游戏玩吧。如果对自己的英语发音没信心，也没关系，跳过此段训练就行了。

Unit 1 Camera
尤内特 万 开么弱
Unit 1 Secure Alpha
尤内特 万 涩Q啊 爱而法
Deploy Gunships
得跑爱 干湿-姨婆
Unit 2 Attack Hostile 1
尤内特 兔 啊太克 哈斯刀 万
Unit 1 Upgrade Alpha Air Support
尤内特 万 阿-婆哥瑞的 爱而法 爱阿 丝薄特
Air Strike Hostile 2
爱尔 丝拽克 哈斯刀 兔
Unit 1 Move To Bravo
尤内特 万 木-屋 兔 不-如-爱我
Unit 2 Retreat
尤内特 兔 瑞吹-它
WMD ZULU
WMD 祖鲁



在游戏开始进行麦克测试和语音识别训练


在游戏中使用语音控制作战单元

欧盟logo

俄军logo

美军Logo

警告讯号（Warning Signs）			
任务	伊斯特拉半岛 Battle of Istra	进攻	恐怖分子
		防守	欧盟
目标	消灭所有恐怖分子	类型	攻击
配置	武装直升机1		

小贴士：游戏有细致的荣誉称号评价系统，完成本战役自动获取“初级指挥官”称号。


直升机有很好的侦察和了望能力

本关要控制直升机，前去消灭三座通讯站附近的敌方坦克群，欧盟的地面步兵不能控制。先熟悉操作，WSAD用来控制镜头的前进后退，鼠标滚轮调整视角远近，划过屏幕边缘可旋转视角，鼠标右键点击地面移动选定单位，点击到敌人单位则进行攻击。

开始手上只有一组直升机，先命令它们到信号站A清掉坦克群，再到F位置遇到另一组直升机，这时可控制两组直升机摧毁另一坦克群，最后再去通讯站B清理最后坦克群。

期间多练习语音指令，诸如：Unit 1 Move to Foxtrot；Unit 1 Attack Hostile 3等，掌握规律没什么难度，为后面指挥打下基础。

战役结束后会停留在战场上，此时不能指挥军队，但可以随便在地图上游逛，按Esc退出战场，进入战役汇报菜单。

自由捍卫者（Freedom’s Guardian）

任务	美军太空发射中心 Battle of JFK Space Center	进攻	恐怖分子
		防守	美军
目标	消灭所有恐怖分子	类型	攻击
配置	运输车1、坦克1		

本关玩家穿越大西洋海岸来到了美军的太空发射基地，要清除攻入基地的恐怖分子。先熟悉兵种的相克关系，在开始有两组部队，分别是运输车和坦克，坦克对付地面的步兵有效，而运输车则能对付武装直升机。

先指挥部队前往发射架，敌人分布在发射架的东西两翼，雷达上的红色菱形表示敌军的直升机，派运输车过去消灭，语音：“Unit 1 Attack Hostile 1”；红方形


派出坦克部队攻击基地的导弹发射架


运输车清掉空中的敌方直升机

表示敌军坦克，用坦克车去打。途中可请求场外支援，建议用直升机，能快速抵达战场，不过要小心F附近会有敌人的运输车，先派坦克轰掉，直升机抵达后和坦克一道解决B附近的敌军坦克。

> 小贴士：如果指挥3种不同的兵种消灭相克制的敌人，则会获得“战斗大师”称号。

天然气之争（Gas Pains）

任务	荷兰罗曾堡 Rozenburg	进攻	恐怖分子
		防守	欧盟
目标	消灭所有恐怖分子	类型	攻击
配置	武装直升机1、坦克1		

关卡开始在一座炼油厂外面，派直升机和坦克朝地图东北方的A行进，我方有增援机会，建议要运输车，语音：“Deploy Transports”，防备


利用直升机侦察炼油厂的情况


直升机清除地面的坦克群

敌人增援的直升机。切换至直升机视角能更好的了解战场地形，但不要飞得太靠前。首先派坦克解决掉敌人的一组运输车，随后用直升机收拾两组坦克，不久敌军会有增援登场，可能是直升机，也可能是坦克。

欺骗性战术（Ruse de Guerre）

任务	捷克杜库凡尼 Siege of Dukovany	进攻	恐怖分子
		防守	俄国
目标	防守卫星通讯站	类型	围攻
配置	工程兵3、运输车1		

本关战场是在捷克杜库凡尼的核电厂，要坚守通讯站A，抵御恐怖分子的袭击。这是首个围攻任务，在开始出现倒计时，将三组工程兵派到掩体后躲藏，运输车在后面见机行事，不久敌人由正前


埋伏在核电厂里阻击正面进攻的敌人


阻击敌人最后疯狂的进攻

方发动进攻，随后空中出现两组敌军的直升机，用运输车打下来。敌人运输机会放下几组运输车由两翼朝通讯站包抄，这时将部队撤防到下层掩体，由两侧解决掉这些运输车。倒计时结束援军登场，他们不受控制，将部队全部撤到通讯站附近的的掩体后，挡住敌人最后的一拨疯狂进攻。

> 小贴士：工程兵始终都要躲到掩体后，并且根据战场的情势判断敌人的出现方向，调整到对应的方向进行阻击。

孤注一掷（Going For Broke）

任务	丹麦哥本哈根 Siege of Copenhagen	进攻	美军
		防守	欧盟
目标	防守卫星通讯站	类型	围攻
配置	直升机1、运输车1、工程兵3		

此任务要坚守通讯站10分钟，注意在院子有东西两道大门，门侧都有塔楼，前期的5分钟敌人会主攻西边。先派两组工程兵进驻西侧大门的塔楼，剩下一组守在东侧大门的塔楼里。

运输车不要出去，躲到围墙里负责清理直升机，而直升机则负责瞭望和清理院外的炮车，同时要小心避开敌人的运输车。如果大门附近有塔楼没有占

> 小贴士：所有单位的生命值由外层的白色和里层的绿色组成，白色代表装甲，绿色代表生命，在打掉外层的装甲才能伤及生命，而装甲损耗后，在不受攻击的时候会自动修复，因此灵活地调动单位及时恢复，可以延长队伍的生命力。


将步兵派驻大门两侧塔楼，全力守住院里的通讯站

守，敌人的工程兵会尝试攻夺，不能让他们得逞，否则会极其难打，建议用运输车来关照他们。

打到6分钟左右指挥部队由西门往东门转移，因为敌人会掉转矛头攻向东门，运输车全力清掉两组直升机，守到时间后敌人展开大反攻，配合我军的增援部队扫荡攻进院落的残兵剩勇，后期敌人还会增援炮车，派直升机出去摧毁。


运输车守在围墙内注意敌军直升机的动向

丹麦之战（Rotten in Denmark）			
任务	征服哥本哈根 Conquest of Copenhagen	进攻	美军
		防守	欧盟
目标	占领半数以上通讯站	类型	征服
配置	步兵2		

本任务主要学习攻占通讯站来赚取指令点数，每占一座获4点。在开始派两组步兵朝北行进，然后各走一边，利用树林进行掩护歼灭通讯站外的战车。进入通讯站，变成蓝色表示成功夺取，此时可增援两组部队，建议选择直升机和运输机，将它们停在两座通讯站之间的空地待命。


步兵清除敌方的战车后占领通讯站

地图共有3座通讯站，拿下两座则超过半数，系统进入倒计时，敌人朝通讯站发动进攻，将步兵藏在树林里，调遣运输车打直升机，直升机打坦克，坚守到倒计时结束。


直升机掩护地面步兵的行动

致命一击（Finishing Move）			
任务	芬兰罗凡涅米 Conquest of Rovaniemi	进攻	俄国
		防守	欧盟
目标	占领半数以上通讯站	类型	征服
配置	工程兵1、步兵2、坦克1、运输车1		

地图上共有5座通讯站，因此至少要占领3座。首先要攻占东北边两侧高地的两座，即W和S，敌人的工程兵分别躲在建筑和高塔里防守，全部用坦克来轰。拿下两座高地的通讯站后，再派步兵进去升级，获取空袭支援机会，然后将全部兵力集中在高地中央的路上，朝地图中部的院落进攻，不必担心后方的通讯站，敌人是不会绕过去的。


坦克和运输车相配合，突破敌人的严密防御

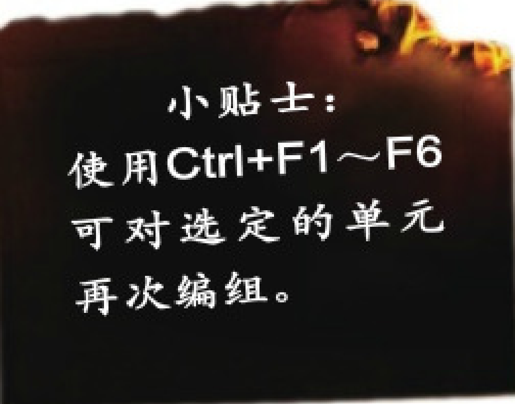
进攻时坦克和运输车不要分开，因为敌人是用直升机和坦克配合防守的，攻破门口的防御线，所有步兵派驻到建筑里，再攻夺院子里的通讯站A，在适当时机可用空袭支援来摧毁敌人的装甲，坚守5分钟结束任务。


拿下3座通讯站，坚到倒计时结束

本关结束后会观看一段动画，美国发射的宇宙飞船被欧盟摧毁，使美国、欧盟和俄罗斯的战争一触即发，接着要任选一方势力参战，接下来有两条路线选择，每条路线又有两个战役。换言之，这里共有6幅地图，每方势力有可能参加其中的4幅地图的战役，但只要打两个就可以结束序章了。


欧盟用卫星武器摧毁美国发射的太空飞船

初战告捷（Opening Move）			
任务	奇袭杜库凡尼 Raid on Dukovany	进攻	欧盟或美军
		防守	俄军
目标	15分钟内摧毁半数以上重要建筑	类型	奇袭
配置	指挥车1、工程车、坦克1、运输车1		


小贴士：
使用Ctrl+F1～F6可对选定的单元再次编组。

本任务在核电站，登陆点在地图的西南角，目标是要摧毁5座重要建筑中的3座。在开始召唤直升机跟随，同时派工程兵乘运输车跑去占领通讯站D，这时再增援一组坦克助阵。坦克充当拆建筑的主力，其他的兵种辅助，直升机用来保护坦克，清掉空中的直升机，很快将W摧毁。接着朝油罐S行进，它很容易炸毁。最后再炸中央的L，此时工程兵已经夺下D，进去升级使用空袭支援来轰炸，快的话用5分钟就可结束任务。


摧毁核电站里的重要建筑

小贴士：指挥车的作用是按Tab调用战略地图，随车配备小型战车或步兵保护。


选解除威胁再拆建筑

复仇（Retaliation）			
任务	征服华盛顿 Conquest of Washington D.C.	进攻	欧盟或俄军
		防守	美军
目标	夺取半数以上的通讯站	类型	征服
配置	指挥车1、炮车1、工程兵1、步兵1		

登陆点在地图的东部，附近是国会大厦，东西是开阔的国家广场，西边敌军的登陆点是著名的华盛顿纪念碑，是为美国首任总统乔治华盛顿而建。在开始迅速派兵占领东侧的通讯站L并升级，得到空袭支援的机会。同时大队人马开往地图的中央攻取B，这里是战略要地，敌人无论攻夺Y还是A都会被这里打到。拿下两座通讯站后，调出步兵去占抢占Y和A，敌人主力此时还在朝B处开过来，暂时还很少照应到。


连绵2.5英里的华盛顿国家广场，前面是著名的华盛顿纪念碑

我方登陆点的在拿第三座通讯站时要小心，我方一旦处于强势，敌人进入危亡时刻，会使用WMD进行大范围毁灭性打击，专挑我方部队密集的地方打，因此步兵和工程兵进建筑防守，其他单元要尽量分散开，将伤亡减至最低。由于B处于核心地带，敌人的WMD有很大的几率会将它摧毁，占领的通讯站少于3座就需要攻取余下的，重新倒计时。


WMD打击使附近建筑化为一片废墟

在危亡时刻期间，我方不可避免的减员，造成兵力吃紧，因此不宜硬拚，派队伍过去牵制敌人即可，等后方增援上来再正面交锋。建议此时组织两组直升机飞到敌人的登陆点骚扰，只要避开工程兵和运输车就行了，据笔者试验，它们登场的几率不大，也可考虑派炮车进行配合，重点打工程兵和运输车。直升机被打掉护盾就跑，这样轮流过去骚扰，可以拖延大量的时间。

初战告捷（Opening Move）			
任务	奇袭美军太空发射中心 Raid on JFK Space Center	进攻	欧盟或俄军
		防守	美军
目标	15分钟内摧毁半数以上的建筑	类型	奇袭
配置	指挥车1、工程兵1、坦克1、运输车1		

摧毁3座重要建筑即可完成任务，在开始派工程兵进运输车，跑去占领通讯站，升级并获得空袭支援。剩余部队朝地图腹地的Z开进，并召唤一组坦克增援，两组坦克拆Z处的发射架很快，不过敌人的直升机会出现，及时将运输车调回来压制。


轰击太空发射中心的发射架

毁掉发射架后继续朝西南的L处进发，所有兵力集中在一处拆掉此处的大楼，并随时派掉赶来的敌兵，此时空袭支援已经可用了，炸建筑更是轻松了。最后再挥兵南下，将B处的发射架轰掉，完成任务。另一种打法，是全部兵力攻夺W、S、F和Y处的通讯站，升级后全部用空袭支援来轰建筑，可避免与敌兵的直接接触。

复仇（Retaliation）			
任务	征服巴黎Conquest of Paris	进攻	美军或俄军
		防守	欧盟
目标	占领半数以上通讯站	类型	征服
配置	指挥车1、炮车1、工程兵1、步兵1		

巴黎城区为塞纳河一分为二，共有6个通讯站，大河南北各3座，南部3座是开始必须要拿下的。我方的登陆点在地图的东南方。任务开始立即分派工程兵和步兵前去占领W和Y处的通讯站，等增援的直升机赶到再去W帮忙，将其余兵力派驻在桥头附近，不久会有敌军的坦克和步兵攻过来，用炮火阻击，再增援一组运输车过来防御敌人的直升机。此时拿下两座通讯站，升级后再调步兵跑去占领L，另一组偷偷由东边的桥摸到北城占领D，由于敌人集中在中央桥头附近，尚无暇顾及那边。


将兵力布防在塞纳河畔


步兵迅速占领河南岸的3座通讯站

拿到4座通讯站进入倒计时，兵力尽量分散以防WMD袭击。地图很大，敌人不会很快打过来，但仍需变被动为主动，过桥攻到北城去牵制敌人的力量，如有小组被歼，迅速增援直升机飞过来打游击，捱过5分钟过关。

初战告捷（Opening Move）			
任务	奇袭罗曾堡 Raid on Rozenburg	进攻	美军或俄军
		防守	欧盟
目标	15分钟内摧毁半数以上的建筑	类型	奇袭
配置	指挥车1、工程兵1、坦克1、运输车1		

本关开始在罗曾堡的炼油厂外，登陆点附近有两座通讯站，派手上的工程兵过去占领并升级，其余兵力朝地图中央的建筑A进发，途中有机会增援两组兵力，建议选坦克和运输车。建筑A用坦克隔墙就能打到，但必须先清掉

外面的两组运输车和一组直升机才行。其间已有一座通讯站完成升级，用空袭支援来炸A，摧毁后沿院墙往北行进，工厂大门处有运输机和小型战车，清理完进去轰建筑F，同时用空袭支援炸掉东边的油罐F，耗时5分钟左右完成任务。


用空袭支援炸掉F处的油罐

复仇（Retaliation）			
任务	征服莫斯科 Conquest of Moscow	进攻	欧盟或美军
		防守	俄军
目标	占领半数以上通讯站	类型	征服
配置	指挥车1、炮车1、工程兵1、步兵1		

红场是莫斯科中心的广场，地图上共有7座通讯站，必须占领4座以上才能取得胜利。任务开始派步兵和工程兵分别占领通讯站Y和B，升级取得空袭支援。增援运输车防直升机，将兵力聚集到地图中部，击退过来骚扰的敌军，趁机夺取通讯站A，然后将所有步兵藏到建筑内，其他兵种分散，敌人很快使用WMD攻击。


战斗在莫斯科红场

倒计时开始等敌人使出WMD，将北岸所有的通讯站占领，接着进行防守布署。不能在原地坐以待毙，比较安全的打法是以攻为守。编两组坦克和一组直升机推进到西南的河岸，敌人只能由大桥过来，守在岸边打就可以了，敌人有可能会用炮车，用直升机过去清理。也可将工程兵埋伏在河岸的建筑里，提高安全系数。


将两组坦克守在河畔阻击敌人

第3次世界大战

打完序章战役后，正式进入第三次世界大战的角逐，根据之前选择的一方势力，在下面的正式战役中将继续扮演这个势力的指挥官。接下来，需要选择一支部队作为你的手下，每支部队都有自己的特点，有的装甲强悍，有的则步兵较强，有的血厚，有的破坏高，根据个人喜好来选吧。

接下来进入军情观察室（喂，这里是凤凰卫视栏目吗？），发现在底部多出一个“Barracks”选项，点此进入军营，在这里可用手上积累的经验值给各兵种升级，升级分为4种类型：攻击、防御、速度和能力，每种类型又分为若干等级。除此之外，还可以升级场外支援的打击力度，如空袭支援和电磁风暴等。

初期给了80万CR，试着给每个单元都升一下吧！

在军情观察室，电子地球上显示三方势力的版图，每方势力控制着首都和13个区域，你只有攻夺3座首都城市或25个区域便算取得胜利。当你选择一个区域，可以看到周边区域和它的交通脉络，敌人是否直接攻打过来，周围是否有机场进行支援等。每回合你选择一个区域来打，与此同时另两方势力也在攻城略地，因此战争是动态变化，每回合战役的选择，都会影响到后面的战局。

选择战役的策略

1.每回合观察每个战役对手指挥官的等级，等级高的指挥官要优先应付。

2.优先应对战略要地，比如基地和城市，它们能给附近区域提供火力支援，给后面战役带来严重的影响。

3.我方的区域必须联成一片，如果有哪个区域被敌人切断并孤立，则该区域自动被敌人获取。



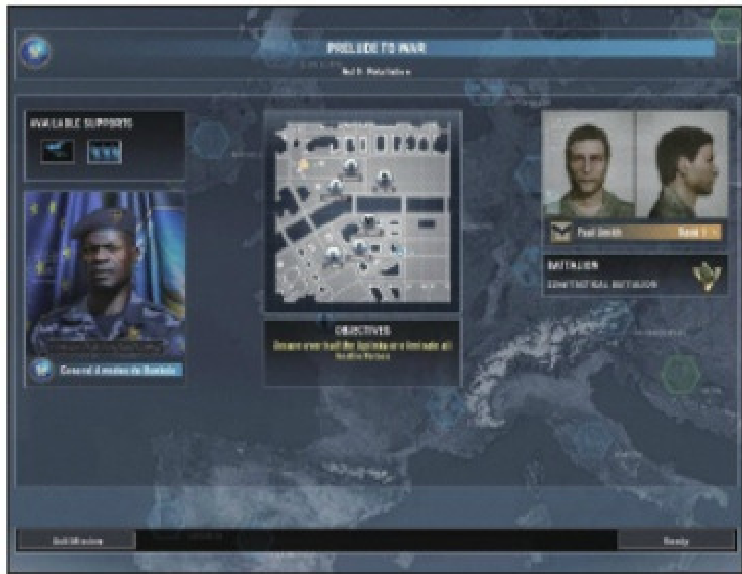
在兵营界面给各兵种升级

奇袭是一种任务类型，它不能夺取城市，只能瘫痪这个区域的机场两回合。首都城市是最难打的，必须要完成3种类型的任务才能夺取，首先要完成征服任务，夺取城中的主要通讯站；其次再完成攻击任务，清扫城中所有的敌兵；最后再完成围攻任务，从敌人手中夺取余下的通讯站。

在选择一个任务后，在简报菜单可看到对手指挥官的等级，等级越高，战斗会打得越辛苦，不过会为后面的战役会打下坚实的基础。在敌军指挥官的下方有所属的军团，根据其特点来进行相应的登场配置，推荐如下表：

敌方军团	敌方基本配置	我方推荐配置
空降部队（Airborne）	直升机、步兵	运输车、炮车
装甲部队（Armored）	坦克、运输车	直升机、坦克
突击部队（Assault）	平均的兵种配置	平均的兵种配置
机械化部队（Mechanized）	工程兵、运输车	坦克、步兵
机动部队（Tactical）	指挥车、炮车	直升机、坦克

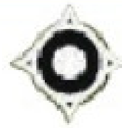
上表只是优先考虑的配置，此外还要最少配备一组步兵，用来占领通讯站。



在任务菜单观察对手指挥官的级别

第三次世界大战的关卡挑战顺序因人而异，本文中关卡以英文名称排序。以下给出每张地图的概况介绍及我个人的打法心得，希望对大家有所帮助。

图例：

 通讯站  重要建筑（奇袭任务才有）  登陆点  防守点（围攻任务才有）

葡萄牙阿拉比达山（Arrabida）



这里是欧盟在阿拉比达建立的防御基地，是保护伊比利亚半岛安全的重要屏障。这幅地图的地形比较开放，坦克和直升机是必不可少的，建议一开始就派坦克和步兵直接奔往中部的通讯站Y和Z，在这两座通讯站之间有间房屋，是步兵很好的掩体，以此为据点抢占这两座通讯站，将前线推至敌人的登陆点附近，等增援部队上来，再顺道夺取后面的几个，在F和B附近，也有建筑可为步兵所利用。

注：本地图与伊斯特拉半岛（Istra）和库尔泽梅（Kurzeme）的地图相似。

英国伯德福德郊外（Bedford Level）

这里是英国境内的卫星防御通讯站群，用来保护英格兰和苏格兰之间的安全。



地形是较为开阔的原野，步兵容易受到攻击，最好搭载运输车行进，同时清掉开始出现的敌方直升机。将队伍划分为二，沿地图东西两侧边缘包抄过去，顺道占取两边的通讯站，最少占领5座，即使敌人使用危亡时刻的冲击破坏掉一座，仍是胜券在握。

勃伦纳山口（Brenner Pass）



山口位于奥地利和意大利之间，欧盟在高地布署了大量的卫星通讯站。地图大小适中，两座大山南北相峙，中央地带成为必争的战略要地。征服任务中，迅速抢占两山之间的Z并将敌人堵在这里，随后再增援步兵拿我方登陆点一侧的几座通讯站。占领4座通讯站后，将队伍分散，敌人会使用危亡时刻的WMD或冲击通讯站，然后纠集兵力冲到山口对面的敌人阵营去抢夺通讯站。

注：本地图与美国查塔努加（Chattanooga）的地图相似。

俄国卡帕西亚（Carpathia）



这里的通讯站是俄国于2018年修建，用来保护黑海油田和天然气输送管道的。战场共有9座通讯站，因此攻击任务中至少要攻取5座才能取得胜利。建议的打法，在开始用运输车送工程兵前往地图中部的Y，守住桥头便可以轻松拿到半数以上的通讯站，然后派工程兵在路上布雷，毁掉敌人车辆以拖缓敌人的进攻。

美国查塔努加（Chattanooga）



建立在阿巴拉契亚山脉中的通讯站群，保护着密西西比河以东的大片区域。两座大山遥遥相对，因此中央的Z成为咽喉要地，在战斗开始将步兵派上运输车直奔那里，然后再派增援上来的步兵抢战登陆点一侧的余下通讯站，同时炮车在后方防守，进入胜利的倒计时。

注：本地图与勃伦纳山口（Brenner Pass）的地图相似。

丹麦哥本哈根（Copenhagen）

哥本哈根是欧盟北方舰队的大本营，这座海军基地有效地控制着北海和波罗的海的辽阔海域。本关的配备建议以步兵为主，辅以运输车或炮车。攻击和征服任务中，取





胜的关键是在开始迅速夺取地图中央的通讯站L和B，随后再拿下登陆点附近的另两座，即使被敌人毁掉一座，仍握有半数以上的砝码。如果在南方登陆，可派步兵或工程兵冲到中央公园北墙的塔楼上，控制住两条进入中央腹地的道路。

奇袭任务中，敌人的步兵会迅速进入东西两侧的塔楼，使我方进军变得困难，因此建议先占取南部的3座通讯站并升级，用2或3级的空袭支援去炸建筑，同时派坦克车穿过西边的大门，将建筑D、A、Z拆掉，坚固的堡垒F不做考虑。

捷克杜库凡尼核电（Dukovany）



这里是捷克著名的核电厂，厂里的反应堆可以产出2000亿瓦特的电力。由于厂区只有3座通讯站，在征服任务中只须占领两座便可进入危亡时刻。任务开始派步兵进入运输车，直奔地图中央的F，然后再拿登陆点附近另一个，进入危亡时刻后，如果其中一个被敌人毁掉，就需要直接杀奔对手的登陆点附近抢最后一个，或者争取将敌人全歼来结束任务。

美军坎贝尔堡基地（Fort Campbell）



坎贝尔堡是美空军司令总部和美军强旅101空降师的大本营，这一关的地图是夜景的，敌人的步兵单元较难发现。从地形上分析，适合采用侧袭策略，由两侧绕开腹地来占领通讯站。本关不适合坦克作战，建议用运输车和步兵来配合，步兵可以利用房屋和树林的掩护行进，对付地面部队，同时留意敌方的指挥车，利用步兵的潜行能力过去毁掉它，解除敌人的侦察能力。



奇袭任务的地图有5座重要建筑，敌人的防守较为严密，尤其是B和S处，因此建议最初配备3组坦克以增加破坏力。首选派步兵占领通讯站Y和Z，稍后是A和D，升级获得空袭支援。与此同时，派坦克全力攻击B，然后在运输机的保护下前去摧毁W，因为途中会遭遇敌人的直升机，最后召唤空袭支援炸掉S。

俄国列夫斯基堡（Fort Levski）





这里是俄军特种警备旅的指挥总部，基地的入口在东南部的悬崖处，地图共有8座通讯站，中央是通讯站B和L，中间被一座红色的大楼分隔开，很适合步兵进去据守，是开始必争之地。如果敌人捷足先登，不妨采用侧翼包袭的战术，将登陆点附近、西南和东北方向的通讯站拿下，总共可得到5座。本关地形适合步兵和炮车作战，不过最好配备一组直升机，以清理敌方的炮车。

奇袭任务中，做为防御者要尽快将直升机调遣到北边，那边攻击者会派出坦克进行破坏，将它们迅速清理掉，然后将工程兵派到建筑里进行防守，会拖掉敌人进攻的时间。在每方登陆点附近都有两座通讯站，将它们升级来召唤空袭支援。作为攻击者，用空袭可瓦解敌人的防御。

苏格兰大峡谷（Glen Albyn）

大峡谷靠近苏格兰运河，这里的通讯站提供导弹防御，覆盖了苏格兰到爱尔兰和英国之间的区域。地图上共有9个通讯站，至少要占领5座才能取得控制权，在开始派工程兵搭乘运输车占领Y，然后据守桥头阻击敌人，工兵可在附近路口布雷，拖缓敌军的进攻脚步，同时增援步兵点领登陆点这边的其余4座。



注：本地图与俄国卡帕西亚（Carpathia）和美国仙纳度国家公园（Shenandoah Valley）的地图相似。

格里森空军基地（Grissom AFB）





空军基地位于美国印第安那州，这里储备了美国半数以上的空军部队。在攻击任务中，已有半数以上的通讯站遭到破坏而无法升级。征服任务中要先占领4座，然后进行坚守，等敌人占领余下5座时，我方取得危亡时刻的破坏权，摧毁掉敌人控制的一座通讯站，再挥兵过去攻夺第五座，疏散部队，躲避敌人最后的WMD攻击，坚守至倒计时结束。

奇袭任务中，基地里只有4座通讯站，并且其中两座受损不能升级，因此本关的破坏力量以坦克为主。作为攻击者，任务开始派步兵夺取Z并升级它，同时派运输车配合几组坦克去摧毁L，那边有敌军的直升机。稍后再继续拆W和S以结束任务。作为防御者，开始工程兵迅速夺取通讯站A并升级，直升机和工程兵重点防御F和W，等敌人攻过来施展电磁风暴来残废敌人装甲。

伊斯特拉半岛（Istra）



这里是俄国在达尔马提亚建造的通讯站群，用来对抗欧盟在勃伦纳山谷的火箭防御基地。本关的地图是夜景的，因此登场配置推荐指挥车，掌握一定的侦察能力，同时炮车也是不可少的，因为夜里不易被敌人发现。如果步兵升级有隐藏能力，建议首先占领东部的通讯站B、F和S，避免穿行于开阔地带，专挑小路走。同时另一组步兵占据通讯站D和Y，然后进入中间的屋子里防守。

注：本地图与阿拉比达山（Arrabida）和库尔泽梅（Kurzeme）的地图相似。

美军太空发射中心（JFK Space Center）



这里是美军发射军用航空卫星的重要基地，地图共有8座通讯站，无论登陆点在哪边，通讯站的分布都较平均，两翼各有3座，登陆点处一座，在初期拿下登陆点西北或东南的3座不成问题，然后将坦克开到敌人登陆点附近攻夺第五座，这里是开阔地带，能发挥坦克的远程火力优势。如果兵力以步兵为主，则推荐跑到另一侧夺取通讯站，树林能予以很好的掩护。

库尔泽梅山地（Kurzeme）



这里是俄国建立的通讯站群，用以保护穿越波罗的海的输油管线，这些管线每天由俄国向欧洲输送290万桶的原油。这里的地形可用多种战术，可采用两翼包抄的战术，也可直接攻夺腹地的通讯站Y和Z。如果我方的登陆点在南部，可将步兵和工程兵派驻到北方D和F之间的小镇屋子里，用来牵制敌军的增援部队，同时若发现敌军的炮车，可呼叫空袭支援来摧毁。

注：本地图与伊斯特拉半岛（Istra）和阿拉比达山（Arrabida）的地图相似。

西班牙拉曼查高原（La Mancha）



这里是西班牙首都马德里南边的贫瘠高原，地图中部的通讯站D和F是战略要地，在初期派部队迅速占领，随后的步兵拿下登陆点附近的两座，即使随后的危亡时刻敌人会摧毁一座，我方仍占取半数以上，捱至倒计时结束就行了。根据本关的地型可在山丘后安

置炮车，对敌军有较强的防御作用。

高原训练营（Le CEITO）





这里是欧盟大型的步兵和装甲训练营地，地图较有意思，战斗多在通讯站B和S之间发生。如果登陆点在西边，则迅速派步兵搭载运输车夺取通讯站W和F，并用直升机配合行动，将工程兵驻守在F附近的塔楼里，用来抵御北方逼近的敌军。如果登陆点在东方，配备一组炮车，步兵迅速攻占通讯站F并防御敌军，随后拿下登陆点附近的L和B，然后队伍朝A和S推进，将炮车藏在建筑群里进行防御。

奇袭任务中，作为攻击方，尽快攻取足够多的通讯站，升级来获取空袭支援。西北的建筑Z较易摧毁，然后由东边入口进入城镇，摧毁建筑A和L，也可用2级以上的空袭来炸它们，S比较坚固不作考虑。作为防御者，同样迅速占领足够多的通讯站，同时将队伍派驻在城镇入口的塔楼里防守。

爱尔兰麦吉利卡迪山（Macgillycuddy）

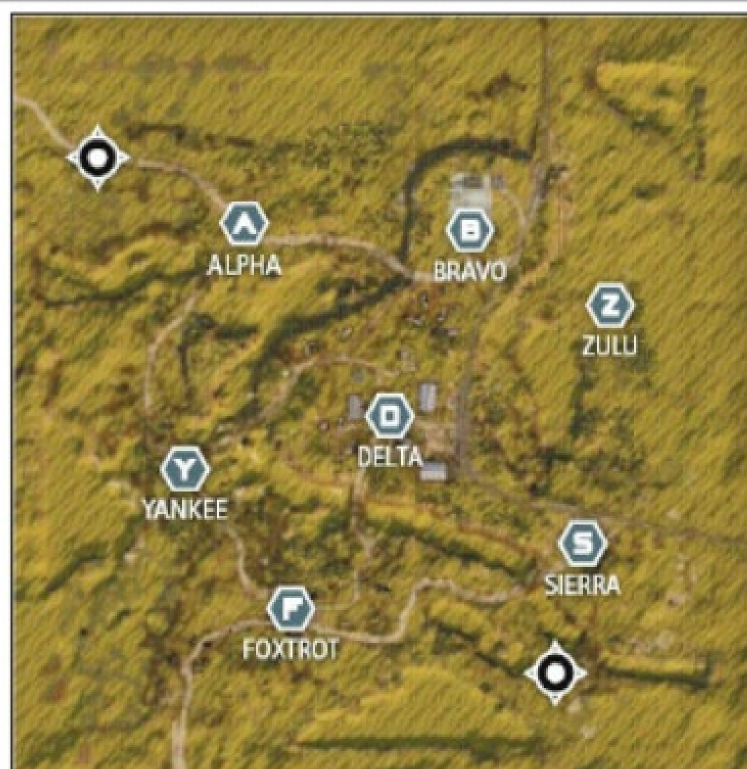


这里是爱尔兰最高的山脉，根据地形灵活的采取多种战术，可采用两翼包抄的战术，也可直接攻夺腹地的通讯站Y和Z。如果我方的登陆点在南部，可将步兵和工程兵派驻到北方D和F之间的小镇屋子里，用来牵制敌军的增援部队。

注：本地图与库尔泽梅山地（Kurzeme）和阿拉比达山（Arrabida）的地图相似。

俄国莫吉瘳夫（Mahilyow）

这里是俄国莫吉廖夫州的第聂伯河沿岸导弹防御阵线，沼泽湿地将地图分隔开来，限制了军队的行动。首先派队伍全力抢占地图中央的通讯站D，并将登陆点转移到这里，由此可自由攻取各个方向的通讯站。



注：本地图与德国威尔斯特马斯（Wilstermarsch）地图相似。

意大利马泰拉（Matera）



这里是欧盟建立的太空计划研究所和空军基地，地图的对角线有一条长长的跑道贯穿中央腹地，建议采用侧袭战术，首先夺取登陆点附近的通讯站F或W，然后沿跑道的一侧行进并夺取排成弧形（直线）的3座。跑道区域是开阔地带，建议坦克、直升机配合行动。

麦克斯韦空军基地（Maxwell）





是美空军的指挥总部和教育训练中心，靠近阿拉巴马州的蒙哥马利市。地图较大，共有9座通讯站，地图腹地的通讯站W是战略要地，必须首先争取，然后朝两侧拿下通讯站A和Y，这样就稳固了半壁江山。根据地图的特点，建议初始配备步兵和运输车，对抢通讯站有利，并且战场有大量的建筑作为据点防守。

奇袭任务中，做为防御方应在开始尽快攻至建筑D和L处的基地入口。作为攻击者，首先派两组坦克来摧毁建筑F，防守方尚来不及赶到这里，然后再赶奔北方入口打建筑D和W，还有

后面的油罐。与此同时，派步兵占领通讯站B和Y，升级后获取空袭支援。

俄国莫斯科（Moscow）

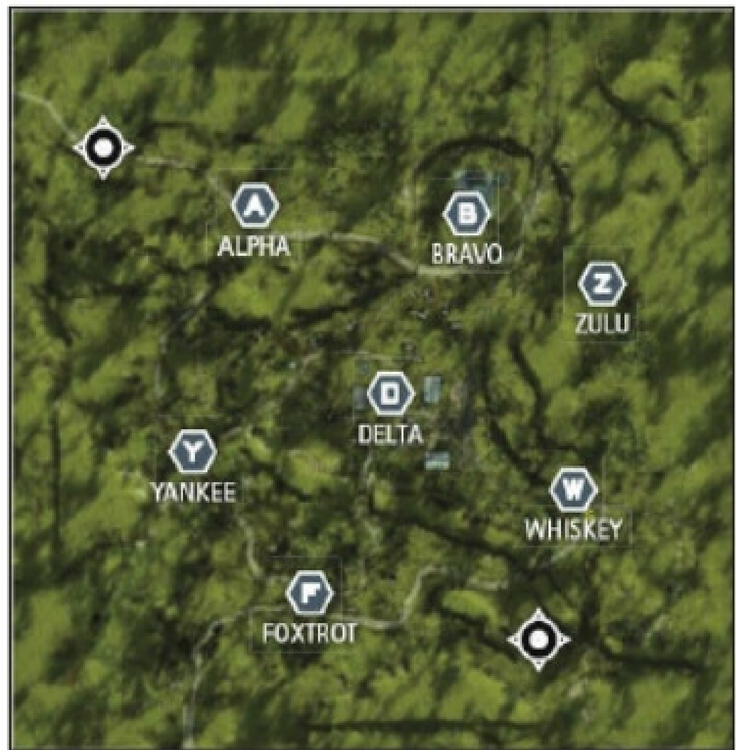




莫斯科的克里姆林宫是俄国的政治权力中心，城区幅员辽阔，建筑壮观奇伟。攻击任务中不管登陆点在哪边，城中心的3座通讯站是决定胜负的关键，不过那里高楼林立，敌人的进攻不易防守，并且一旦触发WMD，很容易丢掉手中的砝码。因此，推荐打侧袭战术，攻夺外围的4座通讯站，然后敌人会施展WMD，将兵力集中在地图的中央，吸引WMD的火力炸掉中央的通讯站，这样就稳操胜券了。

围攻任务中，作为防御者必须防守通讯站B直至倒计时结束，建议派工程兵在附近布雷，步兵躲到建筑里防守。作为攻击者，组织炮车和坦克清掉桥上和门口的敌人和路障，同时占领通讯站L和S并升级拿到空袭支援。攻入院落，派步兵清理建筑里的敌兵，夺取里面的一座通讯站，用它将登陆点移到这里，接下来就不难打了。

奥克弗诺基沼泽（Okefenokee）

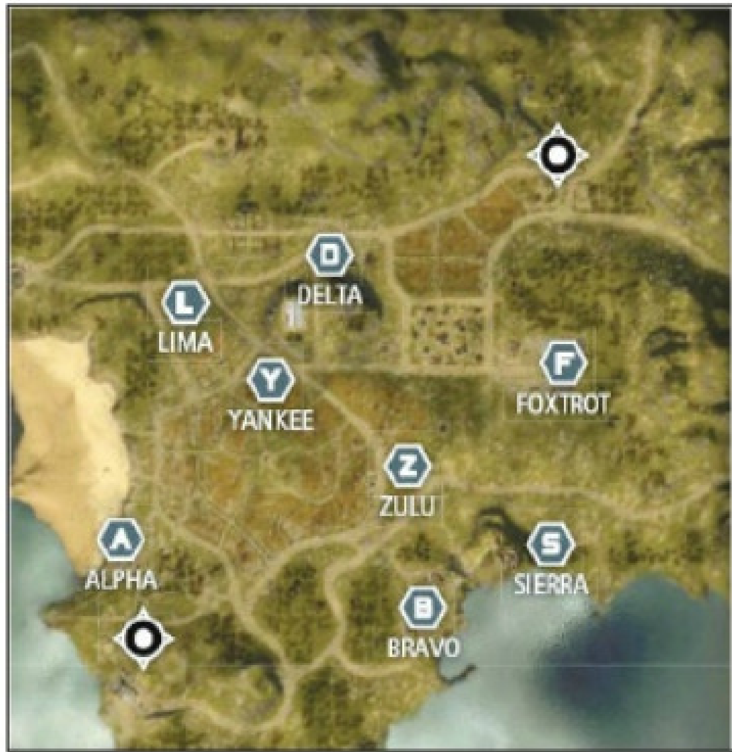


这里的通讯站群建立在一座废弃钛矿中，附近仍残留着一些采矿机械。沼泽湿地将地图分隔开来，限制了军队的行动。首先派队伍全力抢占地图中央的通讯站D，并将登陆点转移到这里，由此可自由攻取各个方向的通讯站。

注：本地图和莫吉廖夫（Mahilyow）的地图相似。

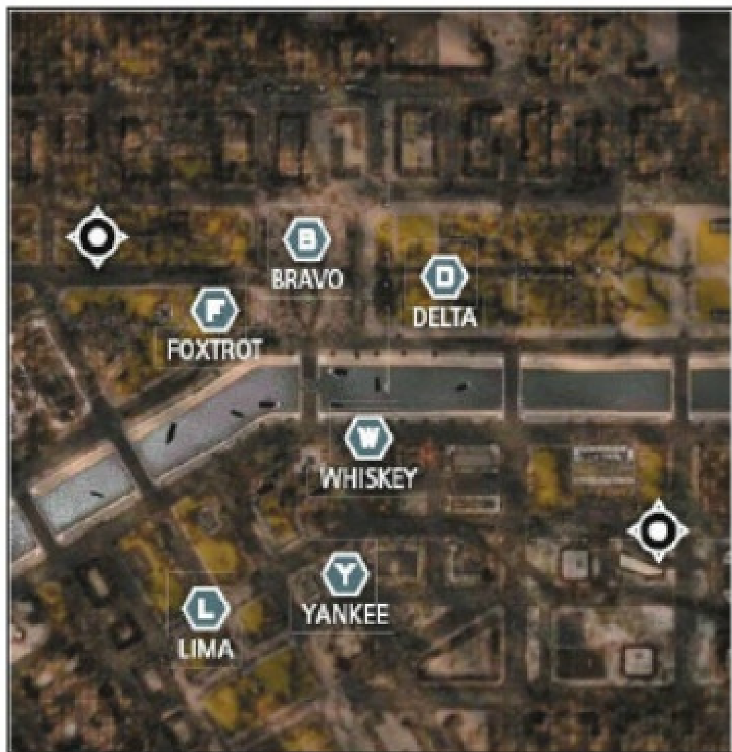
美国帕姆利科湾（Pamlico）

这里的通讯站保护着卡罗莱纳州的空中安全，这里的地形较为开阔，适合运用多种战术，可以采用两翼包抄的战术，也可以直接攻夺腹地的通讯站Y和Z。



注：本地图与伊斯特拉半岛（Istra）和阿拉比达山（Arrabida）的地图相似。

法国巴黎（Paris）





巴黎是欧盟的权力和军事指挥中心，著名的塞纳河将城区分为南北两半。这里的地形在序章曾见识过，在攻击和征服任务中，无论登陆点在哪边，迅速攻占河岸这边的3座通讯站，然后将兵力驻守在中央桥头，敌人兵力会由这里攻打过来，炮车和空袭的效果很好。与此同时派一组步兵由东西侧偷偷过桥，抢占第四座通讯站。

围攻任务中，所有的大桥都设有路障，坦克和炮车拆起来比较费力，建议多使用步兵穿越路障过桥，夺取通讯站F和D并升级得到空袭支援，然后派炮车和直升机清掉大桥附近的坦克和战车，赶在敌人之前夺取通讯站S。

帕斯卡古拉炼油厂（Pascagoula）



是美国重要的炼油厂，在2016年，每天可处理多达90万桶的原油。工厂里只有4座通讯站，并且登陆点就有两座，在开始让工程兵乘运输车直奔敌人的登陆点，抢夺那里的两座通讯站，同时再派步兵占领后方的两座。等抢到敌人登陆点附近的通讯站后，将登陆点迁到这边来，很容易将敌人的增援部队围杀在登陆点。

拉姆斯坦空军基地（Ramstein AFB）

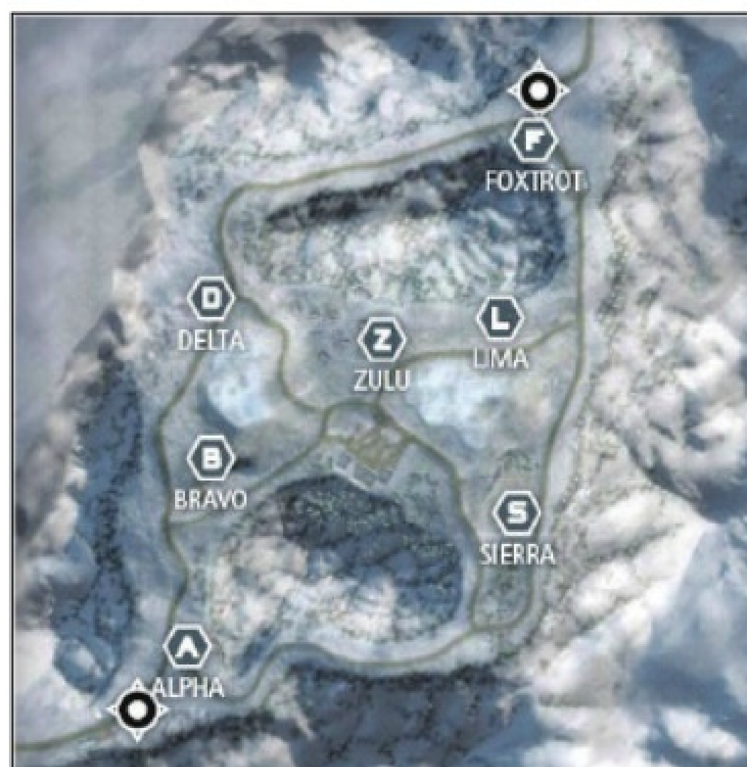




地图上共有7座通讯站，河南边有两座，余下5座都在空军基地里面，地图中部的通讯站A是取胜的关键要地，在战役开始派步兵搭载运输车迅速攻取A，同时增援步兵前去占领登陆点附近的两座，稍后将登陆点转移到地图中部，以此为据点扩大战果。需注意的是基地内有较多的建筑，步兵可以发挥战斗力，我方须配备炮车，用来对付躲在建筑里的敌兵。

奇袭任务中，作为进攻方首先派坦克往东北过桥，与此同时派步兵占领通讯站Y并升级，获得空袭支援。坦克先炸掉建筑S，然后接着摧毁电站L，这时再用空袭支援或直升机炸掉W处的油罐，结束任务。作为防守方，配备两组直升机前去清理敌人进攻的坦克群，同时派步兵夺取通讯站B、A和Z，以获取空袭支援。

挪威龙达讷国家公园（Rondane）



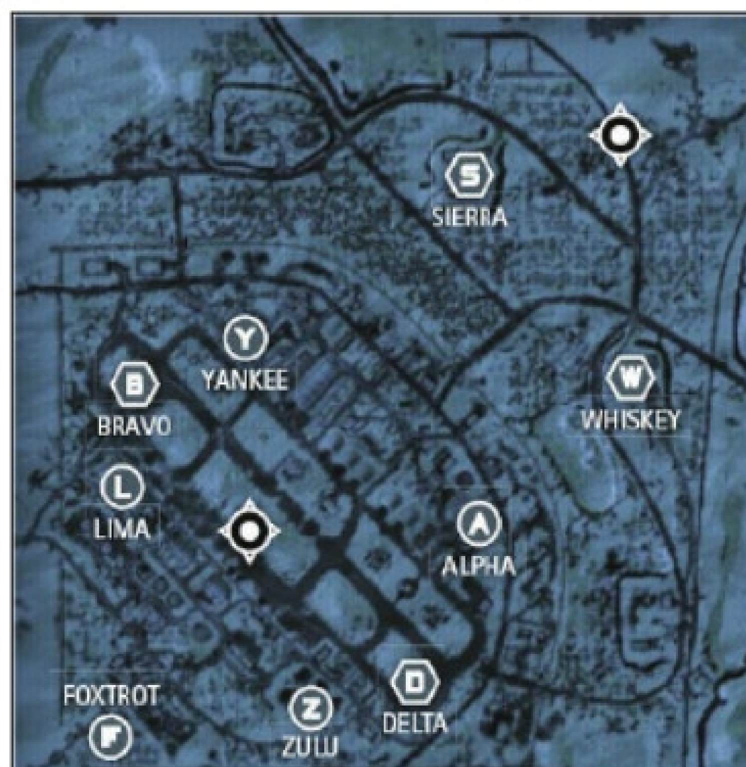
这里的通讯站群建立的空中防御网覆盖了北极区，由于山脉形成天然的屏障，并占据了地图的大部分，因此使夺取通讯站较为容易。在征服任务中，不论登陆点在哪一端，在开始迅速攻占自己这边的通讯站，让敌人去占领中央的通讯站Z，进入危亡时刻，使用WMD毁掉敌人主力和一座通讯站，这时趁敌人增援未到，迅速冲到另一边夺取更多的通讯站，即使敌人再使用WMD，仍然占据多数的通讯站，很容易捱到倒计时结束。

注：本地图与勃伦纳罗山口（Brenner Pass）的地图相似。

罗凡尼米空军基地（Rovaniemi）

在基地外面有3座通讯站，是大片的树林地形，建议在开始不必过多纠缠于外面，直接率领多兵种混合的大部队攻入基地，通讯站A是首先夺取的，然后将登陆点转移到这里，随后增援部队守住入口，派出步兵轻松的抢夺余下的4座通讯站，然后躲在附近的掩体据守。





奇袭任务中，作为进攻者，首先派派步兵占领基地外的通讯站S和W，与此同时坦克部队由登陆点往南行进，越过通讯站W，由东门攻入基地，摧毁建筑A、Z和F。作为防守者，配备步兵和直升机，迅速占领登陆点附近的通讯站并升级，再将步兵派驻塔楼防御入口，增援坦克和工程兵配合防守。

比利时罗森贝格（Rozenberg）

这里的通讯站群保护着炼油厂和输油管线的安全，每天有大量的原油通过这里的管线输送到欧洲大陆。工厂里只有4座通讯站，并且登陆点就有两座，在开始派步兵抢占登陆点附近的通讯站，余下的坦克、直升机和运输机部队直奔敌人的登陆点附近，攻夺那边的通讯站，也可以带上炮车，远远的将敌人的通讯站轰坏，解除敌人的支援力量。



注：本地图与帕斯卡古拉炼油厂（Pascagoula）的地图相似。

斯堪尼亚（Scania）



本关地图极为开阔，步兵容易受到攻击，因此运输车是必不可少的，以免被敌人的直升机和坦克猎杀。根据地形，可采用侧翼包袭的战术，沿地图东西两侧的边

缘去占领5座通讯站，即使被敌人危亡时刻的攻击摧毁一座，仍然占据着优势。

注：本地图与斯普林菲尔德市郊（Springfield）的地图相似。

俄国塞瓦斯托波尔
（Sevastopol）





这座黑海码头是俄国海军的总司令部，也是俄特种警备旅的行动指挥中心。这幅地图与众不同之处是，中央有一条弯曲的河道，中间有几座桥梁联接两片陆地。攻击和征服任务中，首先派步兵占领桥头的通讯站D和S，然后守在附近建筑里，直升机盘旋在大桥附近，桥上没有掩体，敌人的步兵通过这里只有死路一条。稍后再抽出一组步兵轻拿下登陆点附近的通讯站L（或A），然后到河南岸拿通讯站Y和Z，敌人暂时还不会到达那边，这样便占领半数以上的通讯站了。

奇袭任务中，作为防守方，兵力布置在通讯站A和B处。作为进攻方的话，率先占领通讯站S和D，升级获取空袭支援。与此同时派出坦克摧毁建筑Z，随后重点用空袭支援来轰炸L和W。相对而言，F和Y比较难打，不如放弃。

美国仙纳度国家公园
（Shenandoah Valley）



这里的通讯站保护着米德尔斯堡、肯塔基州和弗吉尼亚大部分区域，地图上共有9座通讯站，要占领其中5座才行。在开始派工程兵搭乘运输车占领Y，据守桥头阻击敌人，工程兵在附近路口布雷，拖延敌军的进攻，同时增援步兵点领我方登陆点这边的4座。

注：本地图与苏格兰大峡谷（Glen Albyn）和俄国卡帕西亚（Carpathia）的地图相似。

斯普林菲尔德市郊
（Springfield）



本关地图极为开阔，步兵容易受到攻击，因此运输车是必不可少的，以免被敌人的直升机和坦克猎杀。根据地形，可采用侧翼包袭的战术，沿地图东西两侧的边缘去占领5座通讯站。

注：本地图与斯堪尼亚（Scania）的地图相似。

希腊塞萨利
（Thessaly）



这里的通讯站群位于潭蓓谷中的佩纽斯河岸，是欧盟安置在最南部的空中防御基地。地图上共有9个通讯站，至少要占领5座才能取得控制权，在开始派工程兵搭乘运输车占领Y，然后据守桥头阻击敌人，工兵可在附近路口布雷，拖缓敌军的进攻脚步，同时增援步兵点领登陆点这边的其余4座。

注：本地图与俄国卡帕西亚（Carpathia）和美国仙纳度国家公园（Shenandoah Valley）的地图相似。

三里岛核电站
（Three Mile Island）



这里曾发生过严重的核泄露事故，在2014年改造升级为第4代核反应堆，生产的电量足够美国东北部之用。整幅地图共有9座通讯站，地图中央的小岛是战略要地，敌人也会优先争夺那里。建议直接攻往小岛夺取通讯站Y，在这里安置坦克和炮车对敌人进行火力压制，拖延敌军的步伐，同时后方的步兵占领4座通讯站，然后由南或北端过桥，夺取余下的。另一种打法是放弃中央小岛的争夺，主力快速进攻南或北端的桥头，夺取对面的通讯站，同时增援步兵占领后方。

美军里根海军基地
(USS Reagan Seabase)

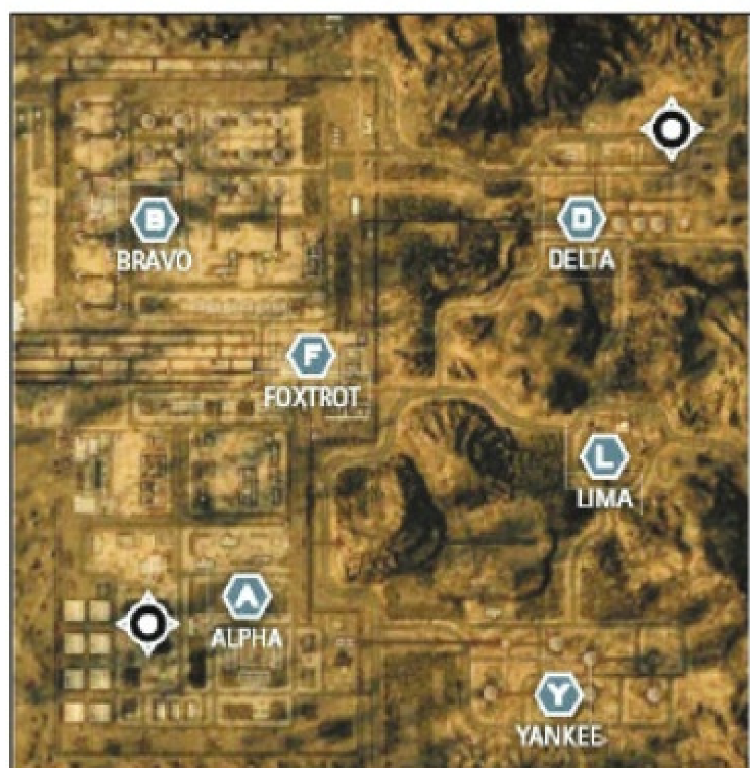




这是纽约造船厂所建的全球最大的飘浮船，将在2022年投入服役的海上军事基地。地图上共有5座通讯站，地图不大，宜速战速决，首先派步兵搭载运输车抢战地图中部的通讯站F，在那边重兵据守，同时增援的步兵占领后方的另两座通讯站，升级后将兵力全部调集在中部，最好配备炮车，一鼓作气打到敌人的登陆点，尝试将敌人全灭来结束任务。

奇袭任务中，作为防守方，派步兵前去占领通讯站L和W，以攻为守，派出直升机和坦克运输机朝对面的敌人登陆点进行阻击。做为进攻方，在开始迅速占领通讯站Y和Z，同时派两或三组坦克轰掉建筑S，然后再由南边的码头登上大船，依次破坏建筑B和D。

阿尔巴尼亚发罗拉炼油厂
(Vlore)



这座炼油厂位于黑海输油管线的末端，它每年朝欧洲大陆输送亿吨的原油。地图上共有6座通讯站，其中F和L是战略要地，在开始派工程兵搭载运输车前去占领并升级，并在周围的路上布雷防守。与此同时，派步兵占领登陆点附近的通讯站，并抽调兵力攻夺B或Y。

美国华盛顿特区
(Washington, D.C.)

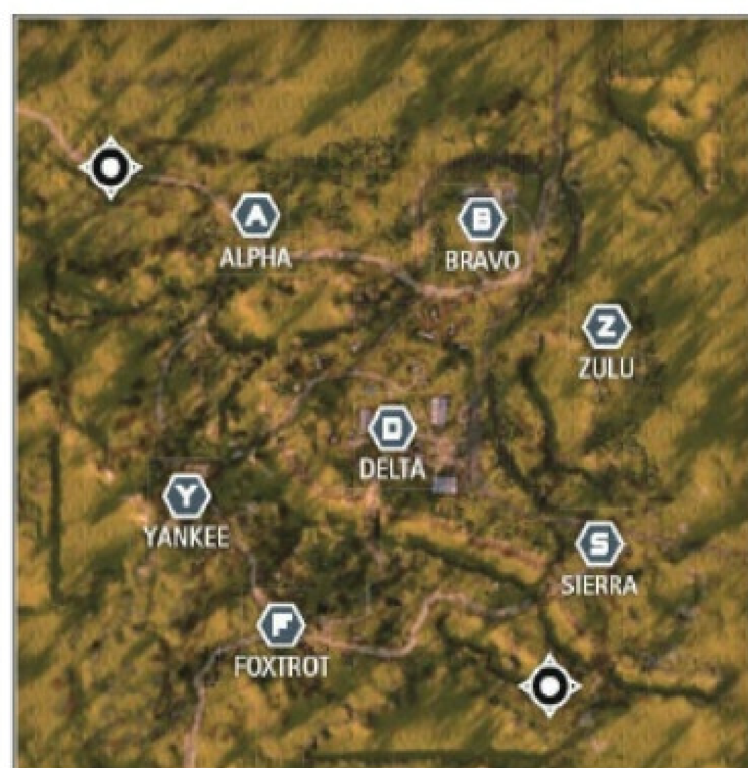
这里是美国的首府，行政权力的中心。这幅地图在序章曾见识过，地形开阔，战役耗时也较长。初始最少配备一组直升机，做了望之用，派两组步兵前往地图南或北端，占领那边的3座通讯站，同时增援步兵占领登陆点附近的一座，升级完通讯站让步兵派到附近的建筑里防守，然后召唤空袭支援朝敌军单位进行打击，进而攻夺更多的通讯站。



围攻任务中，作为攻击方，派出多兵种混合部队朝L进发，后方跟随炮车做火力支援，清掉一切阻碍的敌兵，重点清除敌人的炮车，多派几组直升机过去，即使全部挂掉也是值得的。与此同时，派一组步兵占领通讯站A和Y，等清除障碍后再拿下L结束任务。作为防守方，派工程兵夺取通讯站W和D并升级，然后将他们派驻到东边的建筑里，所有单位全力死守L。



德国威尔斯特马斯
(Wilstermarsch)



这里是俄国莫吉廖夫州的第聂伯河沿岸导弹防御阵线，沼泽湿地将地图分隔开来，限制了军队的行动。首先派队伍全力抢占地图中央的通讯站D，并将登陆点转移到这里，由此可自由攻取各个方向的通讯站。P

注：本地图与莫吉廖夫（Mahilyow）的地图相似。



前情介绍

本作剧情和前作衔接较为紧密，在此将前作剧情进行介绍，方便玩家消化理解。

ATC公司在城市的地下建立了秘密研究基地和工厂，利用基因技术为军队秘密制造复制士兵。哈兰是ATC公司的科学家，他发现女儿阿尔玛的身上拥有超常的精神能力（特异功能），便将她关到基地的培养舱里进行研究。阿尔玛一直在处于昏迷之中，但她的精神力仍然活跃，哈兰打算用孕育的方法来制造范本，复制她身上的精神控制力，以塑造成复制士兵的心灵指挥官，这就是所谓的起源计划。在阿尔玛15岁那年生下第一胎，起初认为是失败的产物。隔年生下第二胎，阿尔玛在诞下第二胎时便苏醒了，和这个儿子进行了精神沟通，促使他指挥复制士兵反戈相击，对起初的研究人员进行拷问，研究基地也遭到破坏，起源计划就此中止。

F.E.A.R.是美军的一支秘密部队，为应付危害国家的超自然事件而创设，一代中的主角，也就是阿尔玛的长子，便是这支部队的一员。他的任务是前去废弃的实验基地逮捕帕克斯顿，最终他知道自己的身世，并消灭了帕克斯顿，但愧疚万分的哈兰却释放了女儿阿尔玛，主角只好毁掉核反应堆来炸掉基地。

二代的故事在一代结局之前30分钟展开，贝克特也是F.E.A.R.部队的一员，此行任务是营救ATC公司的总裁阿里斯蒂德。与此同时，ATC公司董事会怕起源计划和复制人的事情败露，派出装备精良的雇佣兵团杀人灭口并销毁实验基地的证据。贝克特在行动中发觉自己和队友都在ATC公司的布局中，是所谓先锋计划的参与者，目的是从普通人中选择拥有超常精神力的人来担当心灵指挥官，而贝克特是所有人选中的佼佼者。这时的阿尔玛已经是成熟的女人，也在身边遴选自己的配偶，拥有极高精神力的贝克特自然是她最中意的目标，因此她对贝克特数度出手相救，并不断地淘汰着其他不合格的人选……

注：游戏的剧情线埋得较深，需要通过收集情报的只言片语来积沙成丘，得窥全貌，因此本攻略将所有情报的收集方法进行提示，并将情报内容予以简单介绍。

PROJECT ORIGIN

极度恐慌2 起源计划 详细剧情攻略

■辽宁　枫红一刀流

第一章 恶兆 Premonition



1.避难密室（Sanctuary）

情报收集：8个

枯黄的草地，弯曲的老树，红衣的小女孩坐在秋千上悠然摆动……我忽然有种难过的窒息，这是死亡的感觉吗？我努力地爬起来，发觉自己身在一条街道，眼前一双沾满血迹的脚，红衣的小女孩披头散发，漠然站在街上，手里兀自拎着一个带血的娃娃。小女孩悄然转身，身影忽隐忽现，似乎在引导着我。四周张望，身边是一片浩劫后的废墟，天空腥红的颜色，这是哪里？地狱还是天堂？我朝着女孩消失的方向追寻，沿街道一直走下去……

清脆的音乐传入耳鼓，我发现自己坐在装甲车里，低头看到一只殷红如血的八音盒。抬起头，一颗女鬼的头颅出现在眼前，吓得我一身冷汗！女鬼消失，眼前是杨科夫斯基那张熟悉的脸。

意识到是做了一场恶梦，我们F.E.A.R.小队正乘坐装甲车，朝着奥本区的一座高档住宅区行驶。很奇怪，为何会做这么诡异的一场梦?那个小女孩又是谁？



我跟着红衣女孩的脚步走向街道的尽头

“嘿！伙计，合作愉快！”杨科夫斯基在向我打招呼。大美女斯托克丝中尉随后过来检查了我的视频眼镜，自检通过，看起来一切正常。

“我们到底救这个阿里斯蒂德有什么用？向她发黄色短信么？”杨科夫斯基在一边嘟哝着。

队长格里芬说道：“这个不需要知道，我们要做的是执行命令。斯托克丝，说一下情况……”

“嗯，此次的任务目的是营救阿里斯蒂德，她是ATC公司的总裁，这个人是重要人物，我们相信她和ATC总部的大屠杀有直接关联。董事会派出的黑衣佣兵队正要杀她灭口，她现在躲在家里的密室，性命危在旦夕。”斯托克丝说道。

格里芬道：“听着，她是有很高价值的人，我们的任务是让她活着，尽量少开枪。”

接下来队长将队员划为3个小组，我和杨科夫斯基分在一起，这家伙一脸的不快：“为什么把我和贝克特分在一起？”

“因为我不喜欢和鼻涕虫呆在一块儿。”格里芬回道，随后率领队员跳下装甲车。

离开装甲车，天空中仍下着霏霏细雨，高大的女神像在广场矗立着，前面是一座豪华的高档住宅楼。正门被杂物阻住，只有从右边的咖啡厅进入，这时斯托克丝发来讯息，说有部私人电梯可以直达阿里斯蒂德的密室，不过电梯被锁，她正试图破解系统。

穿过咖啡厅找到楼梯，上面的栅门被锁住，于是进入楼梯下面的储物室，队长格里芬帮忙打开了一道卷帘门，我们两人到前厅和队友们会合。前台的接待员已被人枪杀，看来有人先到一步，利用前台后面的电脑看到前台工作人员被屠杀的录像，杀人者装备精良，手法熟练，正是ATC董事会派来的黑衣佣兵部队（在旁边的文件柜上拿到情报1）。我们必须尽快找到阿里斯蒂德，这时斯托克丝用前台的电脑开启了电梯。

打开电梯的瞬间，基冈被里面射出的子弹射中了动脉。清理掉电梯里的伏兵，队友着手救护基冈，我和斯托克丝一道乘电梯上去。冲出电梯迅速清掉几名敌兵，穿行到庭院展开枪战，随后斯托克丝开启一条疏散通道的门（在疏散通道门口的左边拿到情报2，进入通道拿到情报3）。

接下来单独行动，穿过走廊是有幕墙的弧形通道，外面有架武装直升机，快速跑过这里（Alt）。进入展有艺术品的房间，收到阿里斯蒂德发来的求救信息，称她所在的大楼正遭受瓦奈克上校所率领佣兵的猛烈攻击，如果去晚了就性命难保了（在房间的桌上拿到情报4）。

走廊里堆满杂物，直升机的马达声轰鸣不断，进入瓷器展厅遭遇一群伏兵，清除后由炸破的铁门出去，穿走廊到露台的高级餐厅，有直升机空降佣兵，还有几名从屋子冲出来，清光后进入一间仓库，里面灯线较暗，并且敌人较密集，可扔手雷（G）来轰。

离开仓库来到末端的房间，透过穿窗户射杀对面楼顶的士兵，利用空中的维修吊篮跳到对面大楼的边沿。由排风道爬入总裁的住处。进入大厅，我再度陷入幻觉，眼前的一切都变得幽暗，且笼罩一层猩红的色彩，尤其中央的泳池，如同血般的红艳。我跳落泳池，随着上浮的气泡我听到深沉的声音：“她


有很多珍贵艺术品的展室


当我醒来，屋里面漆黑一片，窗外一团蘑菇云冉冉升起

在这里生活了12年的时光，在黑暗中一直徘徊着……”我再次看到那个小女孩的身影，她正朝着走廊行去，于是紧跟了过去。

来到客厅遭遇大批的敌兵（在柜子上找到情报5），清除后沿楼梯上去，听到空中轻微的呢喃声（在走廊拿到情报6）。来到卧室，依稀看到那个小女孩启动柜子上的八音盒便消失不见，我走上前关掉八音盒，思想忽坠一片迷茫之中，听到老人的声音说：“哈兰，不能再继续了，她太危险了……你说要封印我的女儿的，你早就知道事情会变成这样的……”

关掉八音盒后，书柜现出一条密道（拿到情报7、8），从密道里搜索的资料来看，我和基冈似乎成为了什么先锋计划的实验品，真是匪夷所思！阿尔玛又是谁？下楼梯在密室里找到了ATC的女总裁阿里斯蒂德，她见到我很是高兴，说：“我们没有太多时间了，现在你和同伴是唯一能阻止阿尔玛的希望了！”随后转身去调取实验室的监视画面，又惊慌失措的说道：“天啊，那是她，这婊子的孩子们会将我们杀光的。”这时我的视野再度坠入幽暗，幻觉中又看到小女孩飘忽的身影，我跟着她返回卧室，下楼梯到客厅的钢琴边，这时小女孩的身体悠忽间长大了，成为一位不着丝褛的成熟女人，我忽然明白过来：难道，她就是阿尔玛？她站在落地窗前望向外边，此时窗外突然传来巨响，我被猛烈的气浪掀翻在地上，一朵蘑菇云腾空而起，天空被涂上炼狱般的赤红……

情报1（Security Concern）：阿里斯蒂德写给物业管理公司的一封信，信里抱怨大厦的管理不善，连送外卖的小子都可以躲过保安和监控系统进到大楼内部。

情报2（I.M. Transcript #1）：研究员蛇拳和女总裁的通话记录，里面提及哈兰正变得丧心病狂，他们在实验基地的研究异常艰苦，面临弹尽粮绝的境地。

情报3（Bad News）：诺顿发给阿里斯蒂德的电子邮件，阿里斯蒂德提到担心哈兰会释放出阿尔玛，便打算执行毁灭计划。

情报4（Godd Luck）：上面是一个昵称“X先生”的人写给阿里斯蒂德的一封信，让她作好准备，有一群佣兵部队杀奔她家。

情报5（Termination Notice）：ATC董事长卡森写给女总裁阿里斯蒂德的信件，声称董事会讨论了她提交的报告，认为她下达的大屠杀指令不合时宜，让她立即中止行动。

情报6（To-Do List）：阿里斯蒂德的行程安排表。

情报7、8（Info:SGT Backet；Info:SFC Keegan）：分别记载着主角贝克特和基冈的个人资料，显示他们都是参与先锋计划的成员，其中基冈的实验指标已有83%和阿尔玛达到同步，而主角贝克特的指标则更高，能力很有可能超越帕克斯顿（前作中阿尔玛的儿子之一，复制兵的心灵指挥官）。

第二章 孤绝 Isolation

当我醒来，阿尔玛消失了，空中的蘑菇云却仍然飘浮着。我浑身痛楚动弹不得。眼前有几道人影在晃动，其中一个是阿里斯蒂德，她吩咐道：“赶快救起他，已经没有什么时间了……”

2.觉醒（Awakening）

情报收集：11个

我身上痛楚万分，似乎有狰狞的怪物在分食我的躯体，睁开双眼视野模糊，几个医生身影在忙碌着。

“他的瞳孔仍在放大，对药物产生了排斥反应！怎么回事，是不是剂量的问题？是不该这样的……”

“检查血压，拿麻醉剂……”



“心跳马上停止了，电压调到200伏，不，300伏。”

……

“他活过来了，是不是我们动作太快了，他需要休息……”

“活着就行，不用管那么多，加快速度，时间不多了……”一个冰冷的声音说道。

“好吧，打4单位吗啡……不好，他心率过速，再继续的话会有生命危险……”

那冰冷的声音下达命令：“约克医生，没时间了！继续手术！”

“好，电压调到300伏！”一名医生的脸凑了过来，说道：“伙计，你会感觉有点痛……”话声甫落，我便失去了知觉。

……

不知过了多久，我终于醒了过来。从病床爬起来，在床头柜找到视频眼镜戴上，收到斯托克丝微弱的讯号，看来她的情形有些不妙，我得尽快找到



我爬起病床，戴上视频眼镜和队友取得联系



医院走廊上到处是血迹和弹孔，可见曾发生惨烈的屠杀

她（在开始的102病房的门边拿到情报1）。离开病房，走廊上再次看到阿尔玛的身影（在104病房拿到情报2）。沿走廊继续走，经过前台推开一道双扇门，沿着地上的血迹走，进入106病房，地上有很大一滩血迹（由左边的卫生间穿行到走廊对面的105病房，在桌上找到情报3），往右穿出去到另一边走廊。

来到休息大厅看到一个病人从楼梯上跳了下来，摔出了一地的鲜血（在大厅附近的小房间里拿到情报4）。上楼梯到二层，看到墙上有血迹和弹孔，看来佣兵队在这里展开了屠杀。进入卫生间发现一具护士的尸体（在二楼休息大厅的警卫室拿到情报5），沿走廊继续走，看到一名护士被佣兵残暴杀害，继续走到昏暗的房间，透过窗户看到走



办公室里死去的医生



游戏随处可见美式恐怖的血腥

廊上的阿里斯蒂德，她也发现了我，说道：“很高兴你还活着，你心里一定有很多问题，我会稍后解释给你听，现在赶快去心灵感应实验室吧。快点，要小心，瓦奈克的佣兵正在袭击医院，我简直不能相信他会用如此极端的方式来销毁证据。”

离开房间（在下一房间的柜上拿到情报6）到走廊，这时一个昵称叫蛇拳的家伙说前面有埋伏，并教我如何使用子弹时间的技能，真是好心人呐！前面有两名士兵，试下用子弹时间模式（Ctrl）解决掉他们。往前赶到实验室附近清掉七八名士兵，穿行到后面走廊，透过落地窗看到一楼大厅有三名士兵正准备突击警卫室，枪杀他们后跳落大厅，看到有名女护士正惶恐的躲在里面，算是救她一命吧（在大厅的卫生间里拿到情报7）。

往前开电梯，这时身后有大量的士兵出现，解决他们后进入电梯。电梯行驶一段时间被敌人打停，电梯停在两层之间，我先解决掉上层的三名伏兵，然后下蹲进入下方的排风道，电梯轰然坠毁。

钻出排风道来到电梯外面，清掉几兵士兵绕过去，由走廊前行，到一间幽黑的房间里，从地上医生的尸体上拿到通行磁卡，往前进入限制区域。清除职工餐厅的敌兵（在吧台后面的房间桌上拿到情报8），前面是一间到处血污的手术室，这时我的视线再次模糊，披头散发的阿尔玛在眼前不时的闪现，跟着她来到太平间，许多的尸体从冷库里一起飞了出来，吓得我汗毛直竖。

太平间里有辆推车卡住了电梯的门，从上面跳进电梯，再回身一脚踢开（E）推车，电梯升到二层。走廊上仍是杂沓的血迹（在201办公室拿到情报9），由202房间穿出去到大厅，枪杀几名士兵，进入带隔断的办公区，到另一大房间展开枪战（吧台后面的墙壁有排风通道，通到一间堆放杂货的201号仓库，在卷柜上拿到情报10）。往前划卡开启电子门，穿过大厅进入心灵感应实验室外，看到阿里斯蒂德和斯托克丝在里面，我于是站进气密舱准备和她们会合。

就在这时，成群的佣兵冲了进来，弹雨覆盖了整个房间，我却无法还击，阿里斯蒂德和斯托克丝守不了多久只有撤离。我看到有猩红的光团将那些士兵撕裂，随后出现幻觉，在绝望中又看到了枯黄的草地、弯曲的老树，红衣的小阿尔玛坐在秋千上悠然摆动……我走近她，她慢慢朝我转过身来，看到她那苍白的脸颊，赤红的眼睛……我猛然从幻觉中醒来，瓦奈克上校已带领人马冲入实验室，对着气密舱里的我说道：“你



好，勇士，你一定是先锋计划的一份子，这就很好解释为什么阿里斯蒂德会带你来这儿。”他现在还无法杀掉我，悻悻然地率兵离开了。

我退出气密舱，按原路杀回大厅，这里通往楼梯的门被敌人打开了（在楼梯上拿到情报11）。

情报1（Memo:M. Backet）：贝克特的病情记录，说贝克特的身体恢复特别迅速，不久约克医生就能为他做最后的手术了。如果贝克特醒来，不能让他擅自离开房间。

情报2（Info:1SG Griffin）：记载格里芬的精神力实验结果，他有20～25%的几率完成测试，测试通过。

情报3（Info:SGT Jankowski）：记载着杨科夫斯基的实验结果，认为他难以成为一名心灵控制指挥官，但保留其实验资格。

情报4（Surgical Note）：约克医生的笔记，陈述对小组的成员进行心灵感应的测试结果，除了杨科夫斯基的感应极不明显，其他人的表现还算过得去，贝克特的表现出类拔萃。他曾在手术台有两次差点死去，还好他奇迹般的复原了。

情报5（Check the News）：吉姆写给凯利的电子邮件，提醒他看电视上的新闻，害怕医院也会被核爆的辐射所影响。

情报6（Urgent Warning）：是阿里斯蒂德签发的一份紧急通告，称瓦奈克上校所率领的黑衣佣兵队正袭击医院，目的是摧毁所有的证据，包括研究设备和人员，现在医院所有人员都得尽快往医院外撤离。不要尝试投降，那样只有死路一条。

情报7（Info:1LT Stockes）：记载斯托克丝并非是心灵指挥官的候选人，不过阿里斯蒂德提醒研究人员对她保持关注，如果她的精神力稳定，也是有可能成为备选人的。

情报8（Diode Implants）：写给约克医生的建议，希望渐增激素药物来稳定接受实验的病人。

情报9（Admitting Patients）：院长发布规章制度，详细说明对新近病人的检查和存档制度，将资料进行保密封存，不能透露给任何病人。

情报10（Evaluation Report）：查尔斯起草的一份属于起源计划的评估报告，研究目标是7岁的阿尔玛，她在实验中经常陷入幻觉和梦魇，情绪起伏特别大，容易被环境所影响，经常变得极端愤怒狂乱，精神力是最初状态的四倍，工作人员被波及，身体产生不适症状。

情报11（T.A.C. Overview）：先锋计划的实验原理，是训练心灵指挥官的精神力，他需要对传输讯号进行放大和频率纠偏，用心灵感应来指挥军队的行动。

3.发现（Discovery）

情报收集：4个

由楼梯下到一层，在大厅展开激烈的枪战（在警卫室拿情报1）。上楼梯继续清扫，进电梯升到上层，这时那个叫蛇拳的研究员再度发来讯息，说敌人就要炸毁大楼了，斯托克丝质疑他帮助我们的动机，蛇拳说道：“此事涉及到先锋计划，如果贝克特死了，那么你们整个小组都将性命不保，容我稍后详细解释，快点逃吧！”

往前消灭敌兵，进入燃烧的护士室，在里间跳上架子钻入排风道，跑到末端跳下去，全力杀掉一名火焰兵，记得拾取火焰喷射器，对付近程的敌人很有用。穿过燃烧的走廊进入药局，由后门出去，沿着布满血迹的走廊行进（拿到情报2）。


敏捷的爬行动物朝我扑来

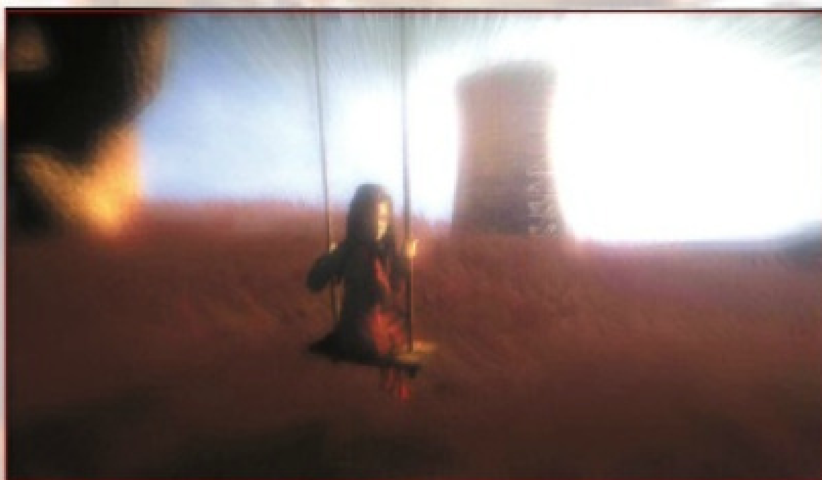

杨科夫斯基死在了手术台上

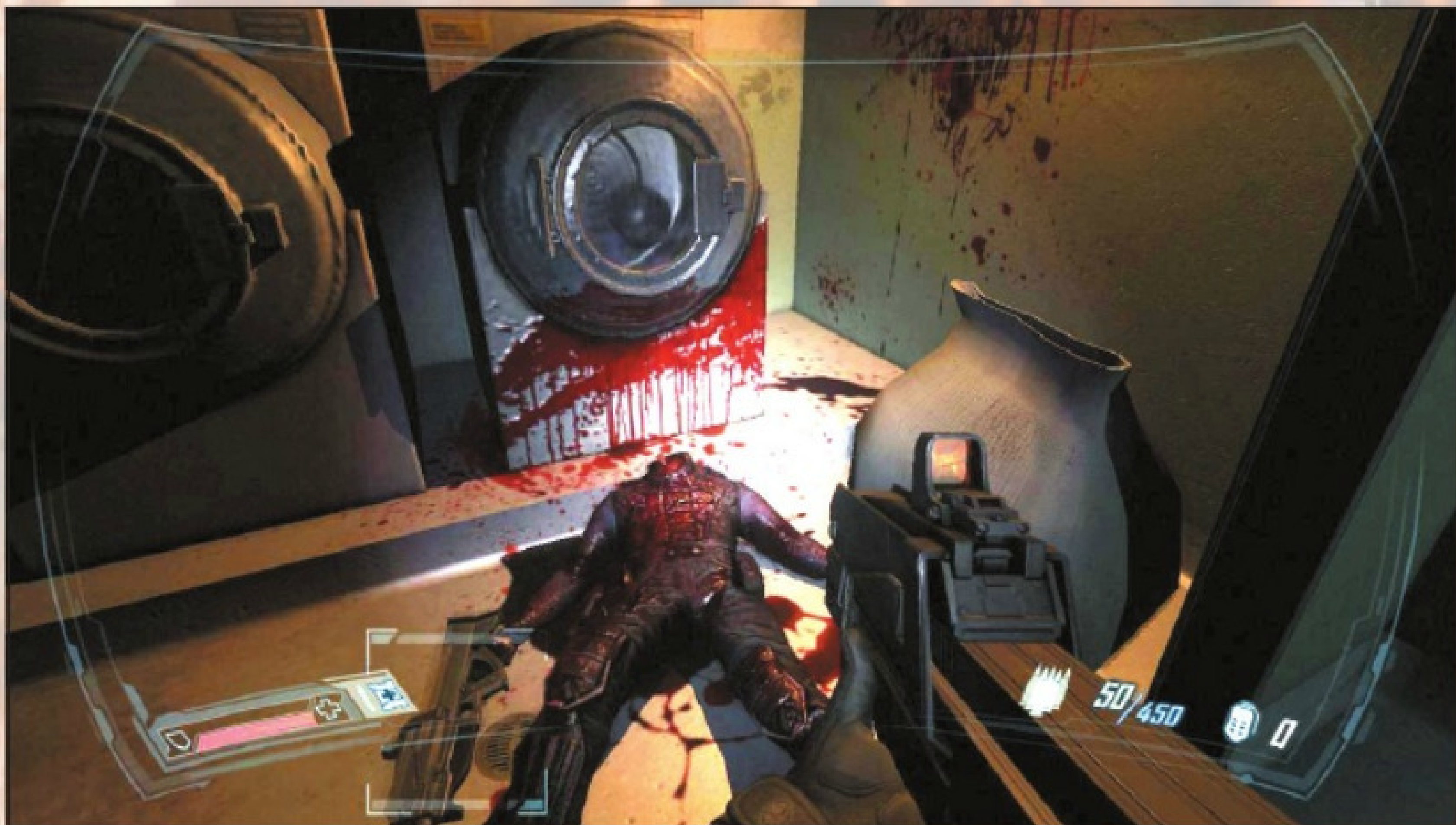
穿过连串的燃烧走廊和房间，我听到研究员蛇拳向斯托克丝透露，阿尔玛会一直跟着我，却对阿尔玛的身份不肯细谈。通过之前收集的资料，我知道阿尔玛就是ATC起源计划的研究对象，当初那个7岁的小女孩，幻觉中那个拎着娃娃的小女孩就是她了，为何她会一直出现在我的幻觉中？阿尔玛拥有精神力能影响他人的思维，那么我之前看到的幻象，就是她对我的精神和意识干扰的结果了。我所看到的那些老树、秋千……都是她想给我看的记忆，像是一种幽怨的诉说。

下楼梯（在资料室里拿情报3）沿走廊前行，看到地上的尸体旁有些奇怪的图案，有人用血迹所画。来到洗衣房，一具无头尸体倒在血泊里，仔细一看，他的头颅被扔在洗衣机里，兀自不断翻滚着，真是恐怖。往前到手术室，有更多血淋淋的尸体，死状惨不忍睹（在资料室里拿到情报4）。

下楼梯看到尸体横陈，并有拖拉的痕迹，地上一片殷红如被血洗。沿走廊前行看到一些士兵被一只怪物残杀，乘电梯来到手术室，看样子这里就是我做手术的地方，此时我又陷入幻觉，看到我在做手术时的情形，赤身的阿尔玛一直站在手术台边注意着我。从幻觉中醒


阴冷的太平间，地上血流成河


秋千上的小阿尔玛朝我回头一望



过来，发现自己被一只怪物扑倒了，将它踢开后展开战斗，用霰弹枪将它们全部解决，若被近身就用鼠标右键肉搏，踢开再用枪射。怪物速度迅捷，但血量较低。

清完怪物，由卡住的自动门出去，在另一间手术室看到惨烈的一幕，杨科夫斯基死在了手术台上，几只机械手在他身上不断的插来插去。旁边的排风道染满鲜血，我忍着悲痛爬进去，看到里面全是鲜血内脏和残肢断臂，不知名的怪物从面前一掠而过。

情报1（Demolition Plan）：在一楼大厅的警卫室桌上找到文件，上面记述佣兵队发布的破坏计划，要在建筑物的支柱上安置炸弹，并精准的计算引爆时间。

情报2（I.M. Transcript #3）：一段阿里斯蒂德和研究员蛇拳的谈话记录，他们正在商量着修正贝克特和阿尔玛的感应频率，只是阿尔玛已经不受控制，因此实验的时间并不多了。

情报3（I.M. Transcript #2）：一段研究员蛇拳的谈话记录，他向阿里斯蒂德大发牢骚，此项实验的成功率只有3%，但带给世界灾难的概率却有84%。阿里斯蒂德并没有理会他的质询，气得他大骂。

情报4（Op Guidelines）：董事会发动的医院破坏行动的指导手册，任何的记录文件、电脑硬盘、医学标本都在摧毁之列，所有医护人员格杀勿论。

4.撤离（Withdrawal）

情报收集：5个

钻出排风道落身到下面的走廊，对面是间CT室（从桌上拿情报1），到另一间控制室将CT机关掉，穿出CT室。来到走廊，福克斯突然冲上来把我抱住，他用近乎哀求的语气对我说："离她远点，她是我的！"我还没明白他什么意思，一团猩红的触须怪物拉开了他，强大的力道将他拍在墙上，炽烈的气息将他瞬间化为焦尸，整条走廊都被熏得浑黑。他说的"她"是谁？阿尔玛么？难道她也对福克斯进行了意识干扰？

继续前行（房间里拿到情报2），往前是放射区一连串的狭窄通道，不时有怪物扑出来（上从一具尸体旁拾取情报3），通过阅读收集的资料，我才明白那些敏捷的爬行动物，是先驱者计划的失败品，是由人变成的兽。

往前找到电梯，发现瓦奈克上校的黑衣佣兵队已经撤离，医院建筑即将被引爆，我迅速跑过去开启电梯，身后的燃气管道不断破裂，如果稍慢就会葬身火海了。天可怜见，我终于在大火吞噬之前冲进了电梯，随着轰隆的爆破声和巨烈的震动来到基地外层。



关闭阀门来解除阻路的火焰



进行检验程序的复制士兵

第三章 赏识 Recognition





在竞技场，瓦奈克上校激活了复制士兵朝我围攻

这里实验基地外围的工厂区，我必须在这里被引爆之前逃出去。出电梯和佣兵队展开战斗，然后找竖梯爬下去。这里是空中搭起的钢架平台，狭道两侧是破坏的蒸汽管道，沿铁梯一路往下跑，看到医院的大楼已经焚成火海，未来及逃出来的人们呼嚎连天。快速沿着狭长的梯道往下跑，爆炸的气浪不断冲击过来，我努力的把握平衡和方向，最终冲入拱形通道，这里是供电系统区域，清除伏兵（在木架上拿到情报4）。

沿通道穿出去是一座巨大的洞穴，黑衣佣兵队正乘装甲车撤离，由竖梯爬落几层平台，清除阻击的敌兵，进入铁门来到五号区，绕到右侧用墙上的开关打开铁栅门，从地上换到狙击步枪。往前走发生爆炸，由炸塌的铁板跑上去，跳落到另一大洞穴里。小心前面的卡车上跳下一名火焰兵，扔手雷轰一下再躲到掩体后，等他停止喷火再跳出去射杀。往前从平台上跑下来很多士兵，清完攀到平台顶层，前面的卷帘门被敌人关闭，往右找一道舱门跳下去，来到一道较开阔的拱顶通道。


在训练竞技场和复制士兵进行游击战


在通道里和大群的复制士兵战斗

走上阶梯往前是一座仓库，在上方的控制室看到瓦奈克上校，他对我喊道："等候多时啊，这儿就是你的葬身之地，和这里恶心的怪物好好相处吧，呵呵。相信我，用子弹来招呼你，远比阿里斯蒂德对你所做的事情更人道。"他转身离开，同时吩咐手下："谁能干掉他，到我这儿领赏！"

枪战随即展开，立即返回下面躲到铁箱后，敌人会开启一道大门攻过来，多扔几枚手雷吧。清完仓库沿弧形通道杀过去，发现燃气管道喷射的火焰阻住了竖梯的路，于是往右边的库房搜索（货架上拿到情报5）。跑到右侧尽头关闭红色阀门（按住E键），再抽身杀回去，攀竖梯来到外面天桥，再由另一道门进入一个布满管道的房间。

房间里的管道在几次震动后发生泄露，道路被火焰阻住，小心的避开火焰跑出去，这时轰声连连，我从高处的平台跌落到了水中。

情报1（Info:SGT Fox）：关于先锋计划中对福克斯的实验评估报告，他的精神力稳定性和感应能力水平中上。同时还透露他有良好的服役记录，家里有7岁的女儿。

情报2（Info:SGT Morales）：记载着莫拉莱斯的心灵感应实验结果，由于他的高智商，不容易被心灵控制，因此只留做备用人选。

情报3（Harbinger Failures）：记载着先驱者计划实验品的失败报告，实验人经过转化损伤了大脑的逻辑功能并渐渐拥有了兽性。

情报4（Schedule Change）：关系到机密安全，要求外围的爆破时间提前，立即撤离实验基地外围区域。

情报5（Info:P.Fettel）：关于起源计划中对10岁时的帕克斯顿（一代故事中，阿尔玛的第二个儿子）进行研究的评估报告。

5.复制（Replica）

情报收集：5个

醒来后接到蛇拳的讯息，根据他的雷达显示，阿尔玛已经找过来了，我会持续的头痛并出现幻觉，要尽量抵御她带来的影响。由竖梯爬入一间控制室，沿唯一通道穿过去来到工厂内部，可看到运转的传输机械（在通道左侧房间的尸体旁找到情报1），原来这间工厂是用来生产复制士兵的。

沿走廊前行，我再度看到阿尔玛的身影，正在我寻思的时候，她突然扑向了我，我惶恐地推开了她，她便象雾一样消散在空中，她到底是实体还是虚幻的？

我进入一间开阔的控制室，由另一道门的破碎玻璃爬到走廊，这时蛇拳再次提醒我："在你进入心灵感应实验室的时候，阿尔玛就已经注意到你了，现在她在寻找你，追随你。她能嗅出你的气味，你对她而言，就象是一块香气四溢的披萨，在你稍不留神的时候就会一口把你吃掉！"说的可真是恐怖，可是，她为何对我如此热衷呢？

沿走廊前行，透过落地窗，看到下面的测试室里有复制人在接受检验，在蒸汽和电光中发出痛苦的吟叫。穿过堆满落石的环形通道，下楼梯到房间操作电脑，用它将附近的某些门关闭和开启。按原路返回到上层，由破窗跳落到下层的环形通道上，有很多间铁板制成的牢房，三号房有怪突然跳出来，杀掉它后穿出通道。

左边的路被火阻住，只有走右边的测试室，不时有怪物跳过来突袭，爬梯子进入控制室（桌上拿到情报2）。来到外面走廊，又是几只爬行怪物，清完下楼梯，看到通道一侧柱子上都放置好了炸弹，往前跳到下层爬到对面平台，进入解剖室（工作台上拿到情报3）。

找到电梯升上去，右边有装甲、弹药补给。进入复制士兵的训练竞技场，看到大屏幕上传来瓦奈克上校的视频：

"你好啊，小子，你现在是死路一条了，呵呵，看来，你没机会踢我的屁股了，下面让我给你点惊喜吧！这个地方本来是属于哈兰的，他利用基因科学来复制士兵，并打算利用阿尔玛的遗传因子来继承强大的精神力，用它来控制量产的士兵。不过，他的控制实验并没有成功过，这没关系，对我来说已经够了，让我们来一场实验如何？"随后他按动了一个按钮，继续说道："下地狱吧，小子！"

这时，竞技场上升起很多舱室，从里面跑出成批的复制士兵，我跑到角落或掩体后抵御，消灭到第三批的时候，竞技场的设施被乱枪击毁，凶险的恶战才告一段落。在竞技场里巡视一圈，地上有一道舱门是打开的，跳落到下面的生产车间，有很多的复制人跳出来，清完找竖梯爬上去，沿途清敌，最后推开


仔细收集情报，有助于理解游戏的剧情


电磁手雷能使机甲兵暂时丧失攻击能力





箱子穿过控制室。

右边屋子里的黑衣佣兵队和怪物正打作一团（上层桌上拿情报4），由二层通道穿出去下楼梯，往右上另一道楼梯，沿粗大的管道前行，来到仓库区域展开激战。跑到末端的平台，再钻入有管道的通道穿行到相邻的大仓库（办公室桌上拿情报5），在仓库里开启升降机。

升降机启动后又落了下来，原来是液压系统出了问题，于是跑到三处管道转动阀门，启动气压装置，其间会出现敌兵和机甲，机甲比较强悍，打法是扔电磁手雷，趁其僵直的时候出去狂扫，等它恢复进攻状态再躲到铁箱或柱子后面。清完敌人并开启所有阀门，跑上升降机启动开关，终于离开地下工厂区域。这时斯托克丝发来讯息：“啊！贝克特!很高兴你没事！听着，基冈和曼尼的装甲车也在路上，我们正打算前去韦德学校，可是街上的状况有点混乱，只有随机应变了。”

格里芬说道：“这里真是恐怖的地方，比医院的状况还要糟糕。”

斯托克丝道：“没错，不过我还是很高兴离开医院那个血腥的地方。”

蛇拳再次出现在频道里，对我说道：“那座医院是先锋计划的一部分，是用来挑选你这样的人来担任复制士兵的心灵指挥官的，你在医院的遭遇便是参与这一过程。”

“你在一直偷听我们说话？”斯托克丝问道。

“没错，亲爱的！”蛇拳停顿了一下，继续说道：“阿里斯蒂德一直以为可以控制住阿尔玛，只是事与愿违，阿尔玛实在太过强大，以致于造成今天这种局面。”

“我们该怎么做？”斯托克丝问道。

“杀了她！至于杀她的方法，还是等下再讨论，你们赶快来韦德学校吧！”

情报1（Replica Upgrades）：新生产的7号复制士兵将被进行实战测试，在此之前不得给他们提供军火，除非完成心灵感应的分析实验。

情报2（Testing Reminder）：一份通知单，写有参与测试工作人员的注意事项，关于麻醉药的调剂、测试人的运输和防护问题等。

情报3（Combat Testing）：有关实战测试的注意事项，竞技场要及时清场，界时工作人员将被严密监控，如有紧急状况可以躲到会议室。

情报4（Threat Report）：是ATC长官塔克发布的一则通告，要致力研制复制士兵驾驭机甲，这是件极其重要的事，号召所有技术人员都认真拿出工作方案来。

情报5（Lift Problems）：仓储部门升降机的液压部件发生了故障，需要运送货物的话只有启用手动气压阀门了。

6.废墟（Ruin）

情报收集：3个

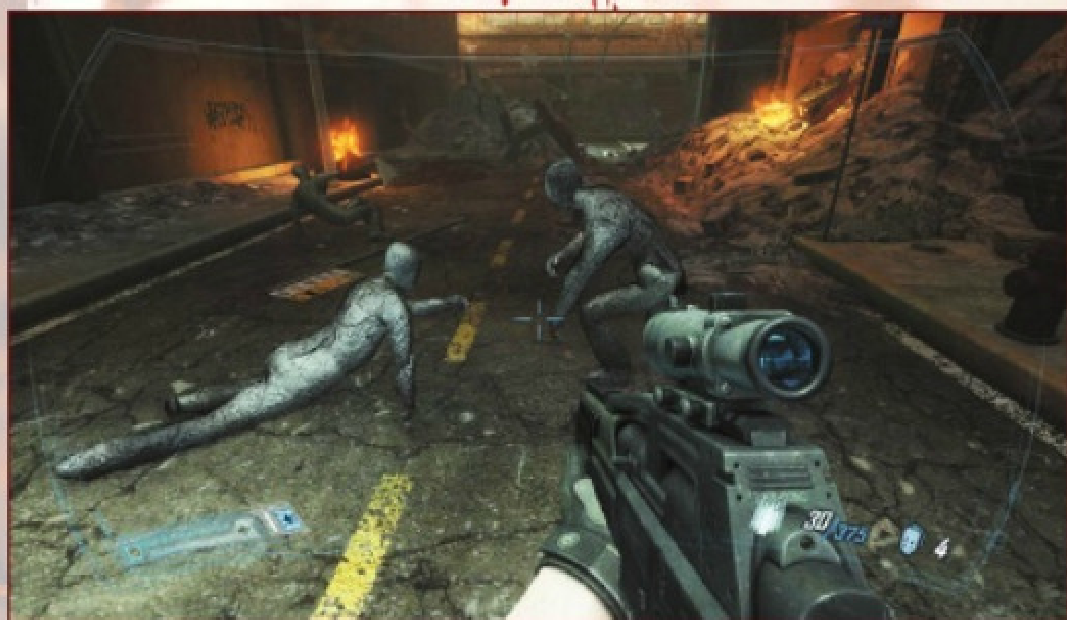
升至上面的仓库，地上有几只硕鼠在自由的漫步，由竖梯爬上平台，空中传来几声可怖的低吼，有怪物？不过好象没什么特别的东西，在过天桥的时候发生巨烈的颤动，一只黑色大鸟扑翅飞出屋顶的破洞。进入办公室（拿到情报1）由窗户跳到外面走廊，左边桌子有补给品，下楼梯推门来到外面的街道。

第四章 毁坏 Devastation

来到街道看到满目的废墟，这里的状况确实比医院还惨，楼宇残败，瓦砾成堆，街上的人已被烧成白灰，但仍旧保持着生前挣扎的动作姿势，奔跑、倦缩、援救、恐惧，犹如生动的雕塑群，过去轻轻触碰，便化作一堆骨灰，可见核爆的威力如何巨大。

我沿街道行去，听到蛇拳说正在用能量扫描装置探测阿尔玛的下落，判断她已经被我甩开了，斯托克丝不失时机的打趣说：“她可能去小便了！”而蛇拳的语气却变得异常严肃：“不妙的是，她能将10平方英里的范围内死去的复制士兵复活。”

前面的路被瓦砾堵死了，由左边小巷进屋穿行到另一边的街道，这时发现地上的士兵尸体被无形的手控制着，拿起武器朝我开枪，我避开它们跑入一间屋子（桌上拿到情报2），然后迅速轰倒几具僵尸，



被核爆杀害的市民依然保持着遇难瞬间的姿势



推开堵门的柜子钻入房间，将卷帘门落下才算逃过一劫。

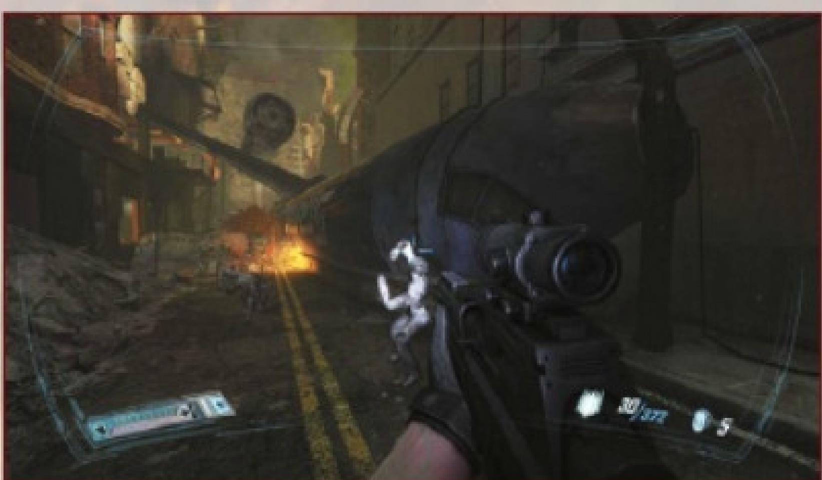
沿房间穿出去，空中出现一群低吼的幽灵，开枪驱赶它们。在上楼梯的时候，透过墙洞看到一只重装机甲沿街道走了过去，沉重的脚步将墙灰震得扑簌下落。进入楼上的房间，听到蛇拳和斯托克丝的通讯，说阿里斯蒂德正被大量的佣兵队围捕追杀，如果她将敌人引到学校的话，那情况就糟了，我们只有在敌人赶到前与蛇拳会合。

由排风通道跳到外面的街道，街上有架客机的残骸，前面会遇到黑衣佣兵队，据守左边的屋子，重点消灭两名火焰兵，然后绕过客机头部跑到右侧房间，清敌上楼（在屋子里找到情报3）。由窗户跳到街道的客机上，利用机翼跳到街道对面的建筑二楼，这时收到队长格里芬的讯息，他看到一个女人陷入危险并试图阻止她。我不由想到福克斯的死，他是为了救一个女人而变得神经错乱的，一种不好的预感涌上心头。

由墙洞翻跳到隔壁，地上有导电的电线和水流，将电线打断消除障碍。来到另一边的街道，佣兵队正被一只重装



阿尔玛将街上的尸体复活了



残破的街道废墟，坠毁的客机残骸

机甲追杀，跑上楼拿电磁手雷和火箭发射器，先朝街上的机甲扔电磁手雷，趁它失去行动力的时机发射火箭弹，几弹便将它轰倒了。跳到街道，由一侧的房间穿过去。

情报1（Replica Activity）：黑衣佣兵队的通报，目前复制士兵已经布满街道，对他们格杀勿论。由于后路被炸毁，不能指望增援部队了，只有奋力杀过去。

情报2（Civilian Threat）：佣兵队的通报，街上的市民举止怪异，尽量避免和他们接触。

情报3（Powerd Armor）：佣兵队的通报，市中心的重装机甲的动力装置有致命弱点，就是对电比较敏感，如果用电磁手雷的话，能使它短暂的失去行动能力。

7.头儿（Top）

情报收集：2个

沿房间杀过去（在一隔断的文件柜上拿到情报1），穿出房间看到铁网外的斯托克丝，她被广场上的狙击手阻住了去路，于是我由楼梯爬到楼顶，拾起一支高精度的狙击步枪，小心翼翼的清除埋伏在建筑里的狙击手，掩护斯托克丝的行动。狙击手共有4名，全部击毙后换机枪，会有敌人沿走廊抄过来。杀到另一边的建筑，停车场上出现一辆装甲车，抄起火箭筒将之轰毁，清掉对面楼上的两名狙击手，再由楼梯下到二楼，沿阳台杀到尽头下楼梯到底层，穿过停车场跑到对面建筑的门，下楼梯找到洗衣房。

出去跳上机甲展开杀戮，按V可切换到热像镜模式，能快速判断敌人的活动。沿街道和小巷杀出去，最后来到一间修车场跳下机甲。上楼到办公室拿补给（拿到情报2）。下楼用墙上的开关开门，返回机甲继续沿小巷杀戮，进入停车场杀到二楼，跳下机甲由疏散通道出去，沿楼梯到下层，这时收到格里芬的讯号，他说找到那个女人了，随后便中断了通讯，我心里不妙的感觉更加强烈。往前听到女子的尖叫声和激烈的枪声，我穿过小巷，看到上面的格里芬正在与一只触须怪物搏斗，一边大叫道：“可恶的怪物，离我远点！”

我进入大楼与斯托克丝会合，然后到二楼的房间见到安然无恙的格里芬，就在我们大喜过望走向他的时候，恐怖的事再度出现，伴随着巨大触须怪物出现的，还有那个赤身披发的阿尔玛，格里芬的身体被瞬间撕裂焚烧成灰烬，我们眼看着头儿被杀却无力阻止，自责中不由捶胸顿足的痛骂。由阳台的梯子爬到街道，基冈和曼尼已在装甲车上等着我们了。



酷酷的重装机甲



和大美女斯托克丝会合

情报1（EPA Manual #1）：客机安全防护的说明书，安全带的作用，以及飞行员注意事项等。

情报2（EPA Manual #2）：高级机甲的说明书，它具有自修复能力，并且在受损状态下保护驾驶员的安全，不过这种机甲对驾驶员的素质要求也很高。

8.学校（Elementary）

情报收集：4个

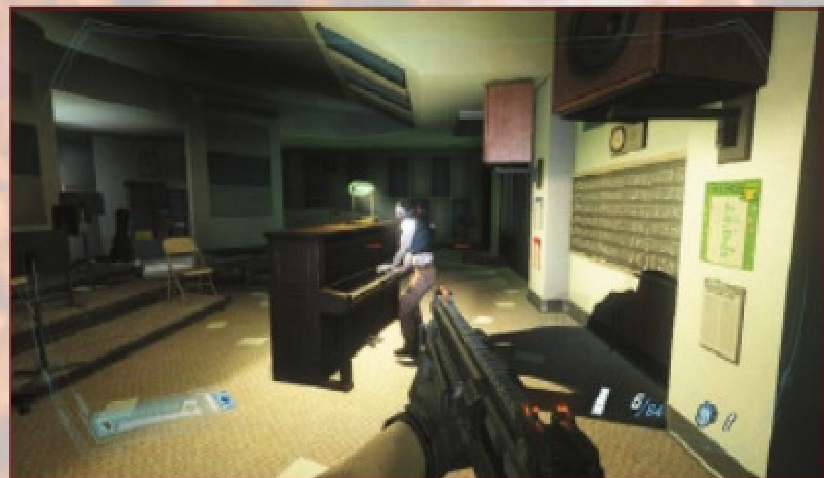
上了装甲车，斯托克丝神情沮丧的坐在那里。“是她……杀了格里芬。”斯托克丝半天才说出这么句话，看着基冈疑惑的目光，继续道：“是阿尔玛，她的力量实在太强大了，我到现在也无法相信…现在，我们要尽快找到蛇拳，我和贝克特去韦德小学，你则负责在附近　望侦察。”

就在这时，幻觉出现在眼前，阿尔玛飘浮在空中，她朝我抓了一下，很生气的样子……

第五章 挑衅 Provocation

韦德学校是ATC公司的职工小学，目前蛇拳和阿里斯蒂德藏身在里面。学校的正门被从里面堵住，跑到右边找到


我和斯托克丝一道跳进韦德小学的教室调查


在音乐教室里遇到一名疯狂的钢琴教师

栅门，打坏锁头跳入一层的教室（拿到情报1），然后将挡门的柜子推开。由走廊到隔壁教室搜索，看到地上有一些佣兵队的尸体，死状甚是惨烈。前面的走廊被炸弹破坏得七零八落，找楼梯上到二层（在第一间教室里找到情报2，另一教室的地上找到情报3）。

由第一间教室末端的门出去，踏横梁到达断裂走廊的对面教室，穿出去沿破坏的走廊前行，幽灵不时闪现影子，和斯托克丝跳回一层。当我走进教室的时候，眼前的幻觉中再次看到熟悉的草原，那棵老树，只是不见了阿尔玛的影子。

我醒过神来，发现斯托克丝不在身边，我站在一间教室里，身后是一面墙壁。收到斯托克丝的通讯："贝克特，你还好吗？我发誓刚才这里是一道门，现在却成了墙壁。我必须绕过去，希望能和你很快会合。"

往前来到音乐教室，有名钢琴教师正在演奏，走上前却发现他是个僵尸，他会不断的复活地上的尸体进行攻击，利用尸体倒地的空隙追上他狂射。打倒音乐教师，推开柜子进到隔壁的小仓库，由墙洞钻到走廊。

长长的走廊阴风阵阵，灯光明暗不定，椅子和柜门不时被一股不知名的力量移动起来，我探索前进，在电脑室遭受成群飘忽幽灵的袭击，光线也极为昏暗，我一边开枪击退幽灵，一边奋力穿过房间跑到另一边的走廊，阿尔玛突然出现在我的面前，猝不及防，被她一把爬过去扔在了天花板上。她仰起脸来朝我端详片刻，随后便消失了，我沉重地跌落在地上。爬起来时幻觉消退，搞不明白的是，阿尔玛杀掉了福克斯、格里芬，为何会单独放过我？

来到庭院发现一架飞机坠毁了，与出现的佣兵队混战，进入对面的大楼，发现走廊被燃气管道喷射的火焰封锁了，管道的阀门在上方，下面要找路绕到那里。跑到走廊上拿火箭筒，再到庭院摧毁一只轻装机甲。然后由塌断的平台跳到二层教室（在地上拾到情报4），然后由窗户跳到庭院的阳台，沿逆时针方向杀过去，终于来到阀门的位置。

关闭阀门后跳到下面，来到外面街道看到那架坠毁的直升机，避开旋转的螺旋桨到对面楼里，跳落一层与斯托克丝和会合。正打着招呼，我陷入幻觉中，来到那片枯黄的草原，赤身的阿尔玛扑了过来，我拼力的挣扎并摆脱她，总算摆脱这段恶梦。清醒过来发现基冈已经负伤，斯托克丝说道："贝克特，还好你没事，我得带基冈回去治疗，下面的事只有交给你了，你一定得把蛇拳救出来，他是唯一能让我们脱离这梦魇的希望！"

情报1（Conference Request）：请家长的邀请信，说明普里斯顿夫妇的儿子马克思在校行为不端，还列举了上课打盹，不参加集体活动，掀女生裙子、在食堂撒尿等劣迹。

情报2（School Attendance）：一份学生的考勤表。

情报3（Status Report）：佣兵队任务进程报表，上面记录着总裁住处、医院和学校三个行动目标的任务进展情况。

情报4（Event Flyer）：一份参加科普讲座的通知，会上的研究员会回答学生们的问题，并收集每位学生的血液样本。

9.医护室（Nurse's Office）

情报收集：10个

来到外面的庭院清敌，进入对面建筑的走廊，穿出建筑是有游乐器材的院落，有两名穿有高级盔甲的士兵，他们极为耐打，和打机甲的方式一样，先用电磁手雷轰一下再打，在这里可换到射钉枪。

打坏蓝球场边的栅门锁头跳下去，进入仓库收到蛇拳的讯息："希望你能快点过来，情况越来越紧迫了，复制士兵正在地毯式搜捕，快点来医护室，快点！"沿





走廊前行，进入图书馆清理敌兵，然后到男厕所由墙洞钻到电脑教室（拿到情报1）。到走廊发现幽灵（来到走廊末端有幻灯机的教室，拿到情报2）。

在走廊找楼梯上去，看到阿尔玛动手杀掉了两名佣兵，手段异常迅捷残忍，当她看到我的时候便又如逝风般不见了。穿出走廊来到外面的天台，从飞机落下来增援的佣兵部队，清完敌人跳上排风管，由窗户跳落下面的房间。里面是小剧场兼食堂，一批佣兵由棚顶空降下来，杀至后面的厨房（在里间的小仓库拿情报3），然后由冷库的井口跳到下层的维护室，昏黑的通道里触须怪物在屠杀士兵，一路摸索过去，地上增添了许多的尸体。白雾般的幽灵也在不断的骚扰着我，我不断地开枪驱赶着。

出路被火焰阻住，于是到附近找阀门关掉，这时原路被掉落的杂物挡住了，打碎右边的门划出去，将燃烧的桌子推下去再跳落下层。沿通道前行到易燃品仓库（铁案上拿情报4）。由电梯升至大厅（在大厅边的办公室桌上拿情报5）。

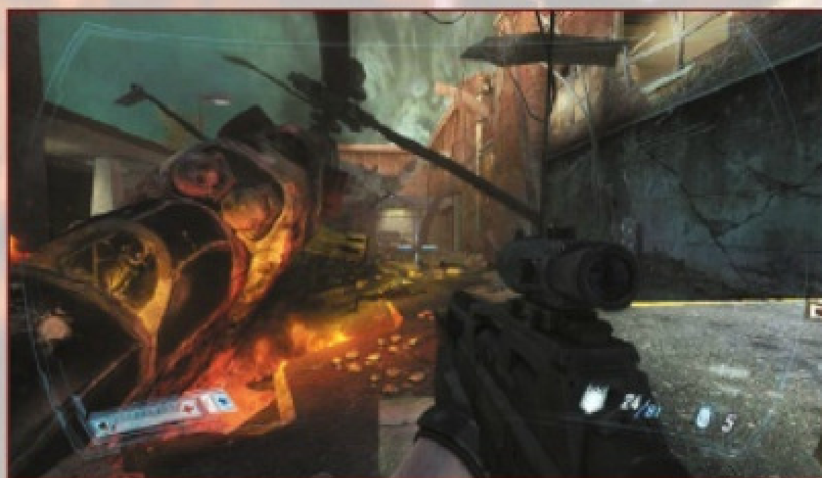
由大厅右边走廊到管理区域（走廊右侧办公室拿到情报6），前行找到一道需要磁卡开启的电子门，走另一边，穿过教师办公室找电梯升上去，穿过走廊找到校长室，在室外的柜子上拿到磁卡，这时校长从窗户跳出来，他和之前的钢琴教师一样有复活尸体的能力，将他打倒（跳进校长室，找到情报7和8）。

当我打开电梯门的时候，阿尔玛突然从里面扑出来抱住我，我拼力的挣扎才将她推回电梯，她和电梯一道坠落下去。由电梯井跳落下层，用磁卡划开电子门进入走廊（在教学实验室的柜子上拿到情报9，在一间办公室复印机边拿情报10）。往前用磁卡打开房门进入医护室，地面居然降落下去，原来房间本就是部升降梯。

情报1（Updated Schedule）：教师的课程安排表。

情报2（Student Essay）：学生的作文“我的特殊才能”，一名叫詹弗尼的女学生举例论证了自己有第六感能力。

情报3（Supplements）：学生伙食的补剂配方，其中包括代号为“瓢虫”“树蛙”“蓝鸟”的神秘物质，以提升学生的学生的心灵感知和控制能力。


从坠毁直升机的螺旋桨下钻过去


基冈已经负伤，我只好单独行动了


来到学校的图书馆



在走廊上对抗有复活尸体能力的校长

情报4（Updated Orders）：佣兵队进攻学校的兵力布署计划，所有兵力将在医护室集合。

情报5（Info:Ladybugs）：它实际是PN5A化合物，有效的精神力突变干扰物质。它能提升精神感应和心灵控制能力。

情报6（Info:Bluebirds）：增强智力发育，人工干预精神力的提升。

情报7（Strange Nightmares）：一封家长的来信，反映他的儿女经常会陷入恶梦，并且伴随记忆力下降的症状，不知如何才好。

情报8（Dress Code）：一份给校长的报告书，说学校操场有实验室服装的人员徘徊，太过引人注目，学校已规

定禁止学生和任务穿着实验室服装的人交谈。

情报9（Info:Treefrogs）：它实际是PN5B化合物，有效的精神力突变干扰物质。它能提升精神感应和心灵控制能力。

情报10（PARAGON Manual）：哈兰博士写的范本适应和训练手册，里面详细介绍先锋计划如何挑选合适的人类（范本）担当心灵指挥官。

10.蛇拳（Snake Fist）

情报收集：7个

在学校下面是一座巨大的研究基地，基地的喇叭里正播送通知："第三区域已进入安全封锁状态！"随后依稀可闻两个人的争吵："我不想和你争下去了，特里，快给我修正偏移的数据！"听声音是阿里斯蒂德的。

"这个数据是没用的。你没办法控制阿尔玛那强大的力量，你这么做只会事与愿违。"那个特里说道："现在，或许最好的办法就是摧毁阿尔玛！"

阿里斯蒂德说道："我们必须得冒这个险，别无选择了，你知道外面现在已变成什么样子了？那简直是人间地狱！快把数据给我，希望还来得及。"

特里无奈的妥协道："好吧，都给你，一意孤行的你终将为此付出代价的。"

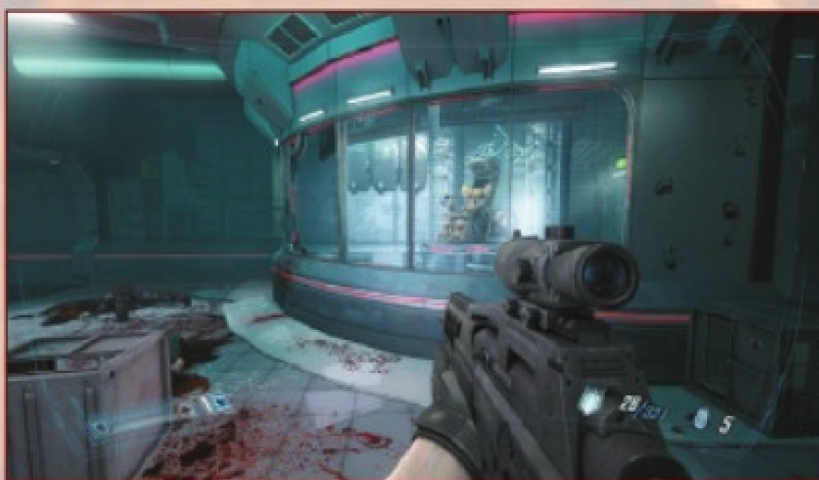
当升降梯停下来，我收到蛇拳的通讯："我是蛇拳，快点吧，ATC的人已经快赶到这儿了，尽管阿里斯蒂德已经封锁了这一区域，他们终究会想办法破门进来。我现在关闭了系统，你可以用电脑终端来解锁封锁，密码是Snakefist。"

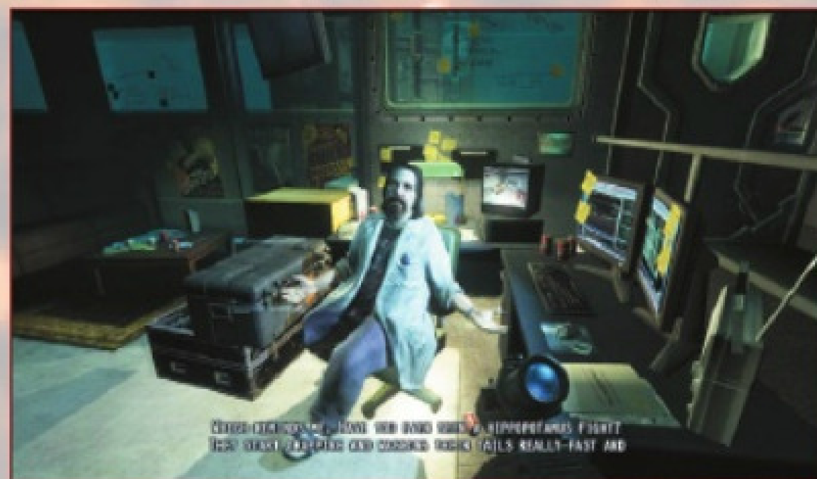
出了升降梯是一间大型的控制室，跑到电脑桌上拿情报1，然后找楼梯操作电脑打开第三区域的舱门，这时大群敌人来袭。解决掉他们进舱门，沿通道直走再由窗户跳落下层，在观察室O-400遇到伏兵，杀出去到走廊（附近有道竖梯通到下层的通道，地上拾取情报2）。返回（由窗户跳进化学实验室C-400拿到情报3），由另一竖梯爬至电控室E-400，操作电脑解开第四区域的舱门。

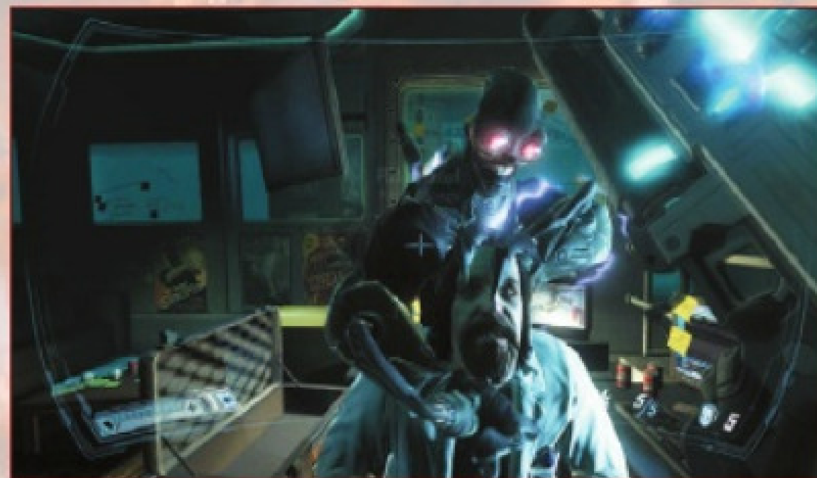
进入测试实验室T-410的半圆房间（在实验椅边拿到情报4），穿过后面的走廊来到车间，遭遇瓦奈克上校的佣兵，进屋上楼梯，经过一间控制室再找楼梯下去（进解剖分析室，在冷冻柜里找到情报5），往前是一道安全门，瓦奈克上校虎视眈眈的站在门外朝我注视着，说道"你这个杀人机器，我一定把你撕成碎片。"

我用电脑将舱门解锁，当打开门的时候，瓦奈克发疯般扑向了我，两人展开肉搏，连续点鼠标右键，最后一招要


医护室居然就是一部升降梯


ATC公司将学生麻醉后带到这里进行精神能力测试


在内部的实验室里终于找到研究员蛇拳


一名隐形兵忽然出现将蛇拳割喉

用鼠标左键爆他的头。沿走廊前行，穿过一道防泄露安全门，里面是监狱区，这里有一些变异的怪物不时跑出牢房偷袭，到二层的控制室（拿到情报6），用电脑开门启一道大门。

返回监狱下层进入半开的大门，由此进入实验室区域，里面有一间武器库可补给枪支弹药。在办公室里见到特里，他就是那个绰号为蛇拳的研究员。

"哈，你终于来了，在斯托克丝的帮助下，我正在往你们装甲车的电脑传送一些资料。"蛇拳说道："嗯，现在传的差不多了，现在我们要从主厅搭电梯，希望你能带着我突围出去。"说到这里，空中传来低吼声。"不妙，复制士兵已经冲进来了，看来是用心灵感应找到这里的，对他们而言，你就是块磁铁！"说着，他从箱子里拿出一支脉冲枪。"看看这是什么，是武器实验室的新型样品，破坏很大，用起来一定很爽。"正说着，一个幽灵般的隐形复制士兵出现在他的身后，残忍的将他的头颅割了下来，我还没来得及出手，那家伙便飞遁无踪。



由实验室（桌上拿到情报7）按原路杀回监狱，途中遭遇大群的复制士兵。在二层的控制室有道铁门被炸开大洞，钻出去沿原路杀回车间，来到主大厅附近遇到会飞行的隐形复制士兵，观察白色透明的影子来判断位置弹杀，下楼梯启动电梯，里面也藏有隐形兵，射杀后乘电梯到一层，杀出学校大厅来到外面院落，登上

装甲车与队友会合，斯托克丝说已接收到蛇拳发来的实验资料了。

情报1（Elevator Checklist）：医护室升降机的使用细则，将学校的学生利用升降机运送到实验基地作分析，此期间要进行全程麻醉，分析结束再将学生送回医护室，使其苏醒。

情报2（Supplement Notes）：一份药物在实验中作用的备忘录。

情报3（Cancellation）：是属于起源计划的关于8岁阿尔玛的实验报告，阿尔玛的身体在实验时产生巨大的能量将实验室破坏，参与实验人员也有伤亡，因此对她进行人工催眠，后面的实验项目被迫取消。

情报4（PARAGON Findings）：找到了范本目标，并且确定影响精神力的遗传因子，进一步将尝试诱使基因突变从而改变精神力控制的方案。

情报5（Recommendations）：哈兰写的一份属于起源计划的报告，是关于14岁阿尔玛的，推测精神力的能量能够通过孕育而得到遗传和放大。

情报6（Test Results）：起源计划对5岁阿尔玛的测试报告，她在开始试图隐藏自己的能力，但有时还是会用心灵感应来影响他人的身体，造成诸如头痛等症状。

情报7（I.M. Transcript #4）：是总裁和蛇拳的通讯记录，总裁说服蛇拳拿出纠正偏移的数据，尝试去控制阿尔玛，尽管只有3%的成功率，如果成功便有了和董事会谈判的砝码，而蛇拳认为此举风险太大。

11.基冈（Keegan）

情报收集：5个

在装甲车上，我们看到蛇拳临死前发来的视频资料："这里面的道理比较深奥，我简而言之吧，还记得你那次在医院的手术吗？我们在你的身上做了基因融合手术，这样你就能和阿尔玛进行心灵感应，阿尔玛也因此被你所吸引。手术的初衷是借助你的力量来控制阿尔玛，但是她的精神力量太过强大，你还没有足够的能力去应付她，因此就需要一种精神力放大的设备，那时，这种设备还没有眉目……现在，我能告诉你那个放大设备在寂静岛上的废弃核电厂里，找到它就有可能摧毁阿尔玛了。"

看完视频，斯托克丝说道："看起来有可行性，我们得尽快赶往寂静岛了！"

装甲车突然被袭击，连续的爆炸使装甲车颠簸异常，我们象是锅里的饺子上下翻滚着，最后装甲车沿塌陷的公路冲到了地铁站，我们开始全力清除围攻的复制士兵。


装甲车里，我们观看了蛇拳发来的资料



地面有电流的地方需要找电闸来关闭

我爬到装甲车的顶部用机关炮掩护战友，在开始敌人会从装甲车的正后方进攻，随后再阻击对面站台出现的敌人，重点摧毁穿重甲的家伙。战斗中基冈如同鬼魂附体般，冒着弹雨独自走向对面的站台，对我们的呼喊置若罔闻，说也奇怪，敌人并没有朝他攻击。

清完敌兵，我们冲到对面与基冈会合，他将栅门破开一个洞钻了过去，我奉斯托克丝之命去将他带回来。

第六章 堕落 Deterioration

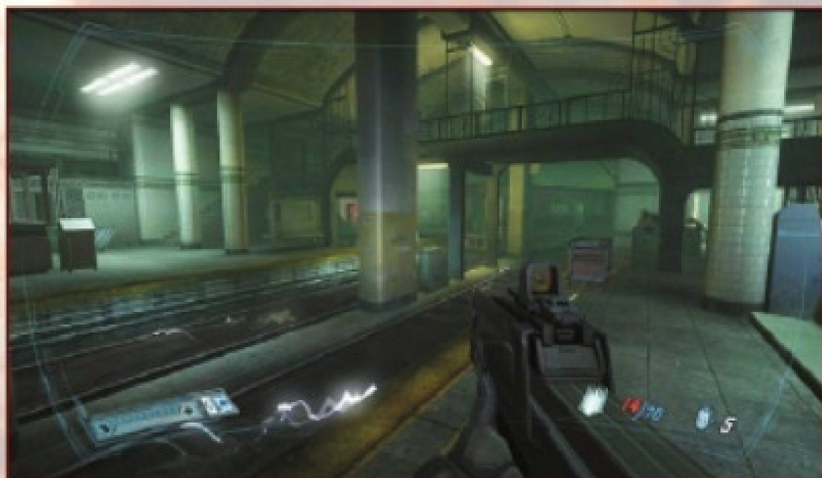
我爬过栅门，看到基冈走进一团光亮便不见了。沿走廊前行，我感到一阵心慌气短，推门来到地铁隧道，视野忽而清晰忽尔模糊，看到基冈似乎被什么力量吸引走了过去。

穿过隧道和站台（在入站口的售票室拿到情报1），这里有很多隐形士兵，小心解决，上滚梯跑到另一边，将堵门的贩卖机推开。跑到站台（柱子旁拿情报2），沿另一边隧道跑过去，前面有掉落的警车，清除掉增援的佣兵，进入迷宫般的通道，找阶梯到上层，过天桥到另一边找竖梯下去。

往前到水流的地方有电光，跑到房间里关闭电闸再过去，不过要小心血尸上的幽灵。来到站台（跳到第二辆车厢拿情报3）。到对面站台进走廊，进入一间有水的房间，清完敌上铁梯到二层平台，再穿过通道找竖梯爬上去来到站台。

小心轨道导电，利用左边的车厢跳到对面，将角落的电闸关掉，铁轨附近出现敌人，这时再合上电闸将他们电死，然后关掉。沿隧道前行，由左侧墙洞进去（在屋里拿情报4），往前有辆公交车坠落到隧道里，穿过屋子到相邻隧道，看到很多的幽灵幻影。由倾斜的车厢跑上去是一间咖啡店，穿过走廊到入站口，小心狙击手。

斯托克丝发来消息说，蛇拳发来的资料显示，有条运输管线通往寂静岛，在国王大街地铁站附近可以找到它。来到站台清敌（在上面的维修室找到情报5）。由平台跳到车厢顶部，继而跳到对面站台，找阶梯离开地铁站。


空旷的地铁站


注意不要被掉落的公交车砸到

情报1（Auburn Wores）：ATC秘密工厂里采用大量的危险原料，20年来当地居民怨声载道。在10年前有发起人向政府提交大量证明文件，要求工厂停止生产活动，并运走丙烯原料。

情报2（Electrical Hazard）：一份用电安全通知，在地铁里发生用电泄露隐患，所有职员要避开水坑、水道等可能导电的地方，如要通行须先关闭电闸。

情报3（Line Extension）：对地铁职工的通知，本区东部的地铁线停止运营，原有隧道归政府进行机要工程，如果有市民问起，就说隧道在做地质勘探。

情报4（Supply Report）：地下补给线路的运输物资列表，送往先锋计划工厂和寂静岛的补给物资。

情报5（Laser Manual）：激光武器的使用说明，各种故障的处理措施。

12.中心（Epicenter）

情报收集：无

来到街道，优先清除有激光瞄准器的狙击手，沿废车越过水坑，往右进屋杀重甲士兵，进入电影放映厅，恍惚看到基冈站在银幕前招手，我走过去却遇到了阿尔玛，我再次推开了她。

在街上的水坑里找到一只重装机甲，电线杆的附近有电流，朝电线杆的位置扔手雷轰一下将电流解除，跑过去跳进机甲里开始杀戮。注意优先清除楼上有绿色激光的火箭兵，还有地面的机甲兵。

走到土堆前跳出机甲，进建筑穿行到街道，看到很多徘徊不去的幽灵幻影，基冈正站在街头朝远方招手，当我走近时他又倏忽不见了。我沿路边的废墟跳下去，找到通往寂静岛的管道线。

13.逼近（Approach）

情报收集：7个

在地下洞穴沿唯一通道前行，空中传来广播声："警告：紧急系统故障。"找竖梯爬下去再跳落下层通道（地上拿到情报1）。往前到一间大型仓库（在运输平台上拿到情报2），然后跑去操作终端启动运输机，它沿着导轨开始运行，途中清除出现的敌兵，不久运输机的顶部平台会压下来，及时撤离到平台后部，等危险解除再跑到前面操作终端让运输机停下来，不想制动失灵，平台坠落到了下面。

看到基冈站在前面的天桥上，跑过去他又消失了，往前爬竖梯到上层平台（地上拾到情报3），往上继续爬两道竖梯，越过平台再爬竖梯下去（地上拿到情报4），返回平台沿天桥走，前面是架设管道的通道（爬竖梯到门边拿情报5）。

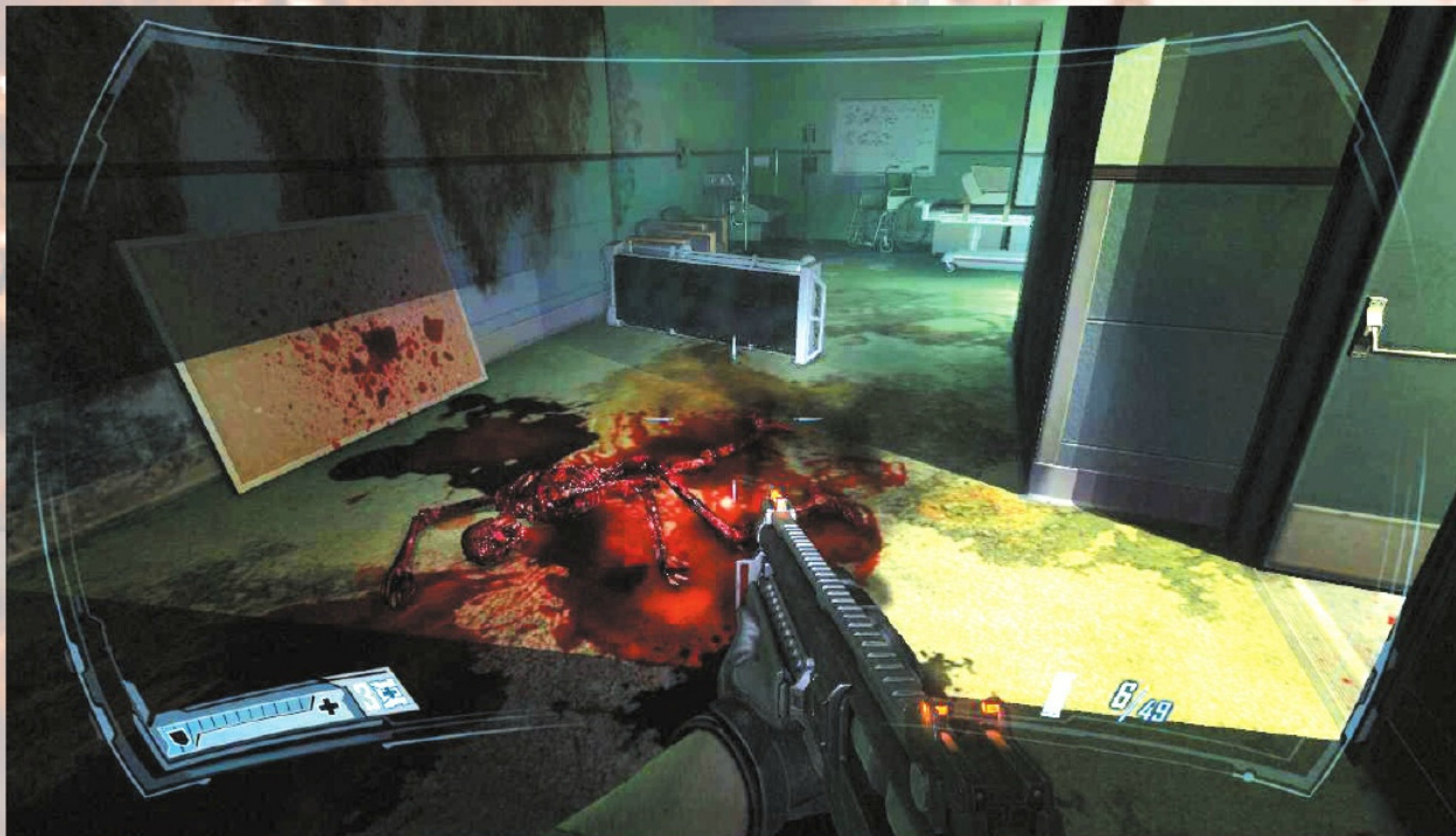
进入大门看到基冈乘坐升降平台到达对面，往下走爬竖梯到下层（拿情报6）。在这个车间有两座升降平台，用电脑终端来启动它，利用平台跳跃到对面的天桥，最终到达光团门口，走进去看到幻象，基冈将我往外推，一边说："你给我走远点！"

回到现实，出门走到通道尽头（先跑到楼梯下面拿情报7），扳动平台上的开关降下一道厚重的铁门。进入前面大仓库，在仓库中间是一部运输机。注意掩护自己，逐名清除高处的狙击手，跳到车间对面的平台，沿平台和梯子爬到空中的龙门吊驾驶室，操作终端将卡住运输机平台的集装箱扔下去，再返回运输机平台，用电脑终端启动运输机。

在运输机行驶的过程中，斯托克丝说从蛇拳发送的资料中找到一些关于阿尔玛的记录："哈兰在女儿阿尔玛8岁的时候，将她关在充满营养液的培养舱里，阿尔玛因此陷入昏迷。哈兰为了能复制她的超强精神力，决定用繁殖的方式来继承，于是在阿尔玛15岁的时候诞下了第一个胎儿，一年后诞下第二胎，



解除掉电流的封锁才能使用重装机甲





这时阿尔玛也醒过来了。她为我们抱走了孩子而心怀怨念，几年后，我们发现她用精神力影响了第二个胎儿，她变得越来越危险，于是将她封锁在地下实验室的神经抑制区，并关掉了培养舱的生命维持系统。她飘浮在营养液里，就象小时候一样。她停止了心跳，但意识和精神力依然活跃着，我们一直被她这样纠缠着……是的，我们创造了一个怪物，现在她在找我们复仇。"

运输机停了下来，我朝着前面一团光亮的门口走过去，这时两侧的货箱突然全部飘浮在了空气中，阿尔玛朝我跑了过来，紧紧的抱住了我，我拼力推搡才逃脱出去。阿尔玛数度的纠缠我，但她从来没有想要杀我，这是为什么？

落下的箱子阻住了去路，最终我绕过箱子进入了电梯。来到寂静岛的核电厂，我必须尽快找到放大器来摧毁阿尔玛，同时还要寻访基冈的下落。

情报1（Replica Brochure 1）：复制士兵的说明，拥有完美的速度和力量，绝对忠诚且没有私心杂念。士兵能接受12种独特的语音指令，将来改良系列还会支持心灵指挥官的指挥。

情报2（STS Guidelines）：运输机操作指导手册。

情报3（Transfer Notice）：一份安全通告，阿尔玛在1987年8月24日由寂静岛运送往市里的地下实验基地，她被关在密封隔离舱里使用运输机系统来转移。期间工作人员不要接近隔离舱，她的超自然能力还是会穿透屏障影响到附近的人。

情报4（Replica Brochure 2）：复制士兵的说明，士兵拥有控制程序和训练项目的差别，如地面战斗单位拥有正规步兵、重武器和狙击训练，能适应搜救、破坏行动等。

情报5（Project Roster）：计划项目的人员配置单。

情报6（Replica Brochure 3）：复制士兵需要两年时间来培育，再用两年时间进行程序控制和实战训练，将来ATC计划缩短生产周期，利用胎教来使士兵提前学习战斗技能。

情报7（Replica Brochure 4）：复制士兵的存储舱可以提供营养恢复生命，并且可以叠放便于运输。


我拚力推开扑上来的阿尔玛


这里就是阿尔玛小时候玩耍的地方


用装甲车配合队友清敌

14.高潮（Climax）

情报收集：5个

在电梯上，我陷落到一个昏黄的诡异空间，空中飘起雪花般的飞絮，工厂到处是盘绕的根须。门外枯黄的草原上，几名士兵正拖着阿尔玛走远，一个冰冷严厉的声音道：“把她关到地下实验室去！”

电梯停止运转，我才意识到方才是幻觉。出了电梯往前看到大门关闭，于是由左边的墙洞跳落到庭院，看到院子里有一株扭曲的枯树，上面吊着一个秋千，这里就是我多次幻觉中见到的场景，原来这儿就是阿尔玛小时候经常玩耍的地方。我进入对面的门，这时听到斯托克丝的讯号：“我进来了，这里看起来最近有人呆过，不过现在空无一人。”

“快点走吧，斯托克丝，希望能快点离开这个鬼地方！”曼尼说道。

我跳下舱门到排水管道，沿着它穿出去展开战斗，和莫拉莱斯会合后遭到复制士兵的围攻，这时跳上装甲车来清敌，然后进入气密舱。

第七章 结合 Union



这个装置就是精神力放大器了

穿过气密舱到控制室（在控制台上拿情报1），上前与斯托克丝会合，她说道："哈兰都不能确定阿尔玛现身时会做什么，希望她不会读出你内心深深的恐惧，再用你所害怕的东西来演一幕电影，以此来打败你。不管发生什么，我想让你知道，今天没有人能和你一样打败阿尔玛，今天我们能活着离开，就全靠你了！"

我和斯托克丝一道乘电梯上去（在两间实验室里分别拿到情报2和情报3），穿过两间气密舱（中间的通道上拿情报4），出气密舱（在柜子上拿情报5）进入拱门是一座圆形的大厅，正中的圆形舱室里的椅子装置便是精神力放大器。我走到一边天桥上操作终端，沿着伸展的通道进入舱室坐到椅子上，这时阿里斯蒂德出现在我们的面前，她竟然要阻止我去杀阿尔玛。


阿尔玛出现在我面前凝视着我

阿里斯蒂德道："如果没有了阿尔玛，我们之前的努力都白费了，我们便没有了未来。"说着，她开枪杀死了斯托克丝。"很抱歉，我真的别无选择了！"阿里斯蒂德继续对我说道："你去吧，她正等着你呢！"原来她骗取了小队的信任，打算以我为诱饵来吸引阿尔玛现身，将她关到这里的设备里。

阿尔玛果真出现在我的面前，她凝视着我，将她的脸凑了过来……

恍惚中进入幻觉，我再次来到枯黄的草原上，老树犹在，秋千兀自摇摆，周遭是一些医院的病床和设备，这就是阿尔玛心中的童年世界吧？我走过去调查那座控制台，基冈突然冒了出来，抓住我喊道："为什么她不要我？为什么她只要你？她是我的，你别想得到她！"我开枪朝他射击，然后跑去操作控制台，随后在格斗中用手枪将他一弹爆头。

摆脱了幻觉，我坐在放大器的椅子上与阿尔玛的力量相抗，阿尔玛却表情安祥的走到我的面前，拿起我的手，在她隆起的腹部温柔的抚摩着……

情报1（Containing Alma）：我们不能压制阿尔玛的力量，但如果满足一定条件，一定能够摧毁她。

情报2（Situation Update）：女总裁所写的一封信，打算利用贝克特来诱捕或控制阿尔玛。

情报3（Power Flow）：由于精神力放大器能将信号放大11.6倍，因此务须将它调到最小位置，以避免给岛上带来灾难。

情报4（Music Box）：在核电厂哈兰的办公室里有只八音盒，它是小时候阿尔玛玩的。

情报5（Emergency Shutdown）：应对实验目标失控的应急措施。后记：破碎世界，悲惨人生

游戏中最让人印象深刻的自然是阿尔玛，尽管她杀人如麻、凶残无比，但披着长发穿着红裙孤独站立的样子，又是那么的惹人怜爱。想来，她出手施暴，不过是以牙还牙罢了，ATC对她所做的事岂非残忍百倍？想想看，有什么比整天泡在罐子的营养液里更恐怖的事呢？

拥有强大的精神力并非是什么坏事，阿尔玛怀璧获罪，而遭到科研机构的折磨，更何况带头的就是她的亲生父亲，所以她的暴虐性情是情有可原的。

阿尔玛的童年记忆少得可怜，主角贝克特在幻觉中所看到的老树、秋千、娃娃和八音盒，以及冰冷的医疗器械和病床，便是她童年的全部。但是，她却想把自己美好的记忆展现给贝克特，因此贝克特总是看到那枯黄的草原、摇摆的秋千，还有那只八音盒，这些东西代表着她最美好的时光，看来，阿尔玛也是有其温柔和关怀一面的。

就在贝克特寻找总裁的时候，阿尔玛就一直引导着他去完成任务，而核反应堆的爆炸使贝克特性命垂危，甚至有两次差点死在手术台上，我想，也是阿尔玛暗中拯救吧。事后的幻觉也暗示了这点，贝克特进行手术的时候，阿尔玛就一直躲在他的身边。后来贝克特数度面临危险，阿尔玛总是出手相救，她的脉脉情意并不难体会吧。

阿尔玛对贝克特的追求，是基于破碎和绝望中对新生的渴望，渴望自己的延续。她选择了贝克特，尽管他是以敌人姿态出现的，她总是能以自己的方式以温柔对待。结局的时候，她将贝克特的手放到自己的腹部，是在和他分享幸福，内心充满对未来的期待。至于诞下的胎儿是否是另一段恐怖故事的开始，那便是下一部游戏该说明的了。



尽管阿尔玛在游戏里是最强的敌人，我想无论是制作者还是玩家，都对她怀有怜悯和同情之心吧，笔者是对她恨不起来的。现在网上有不少人为她创作了画作，更不乏有女孩子披头散发穿上红裙，赤脚站在街头来Cosplay阿尔玛的。或许，阿尔玛将来也会成为像劳拉那样的游戏明星吧！P

成王败寇之外



Microsoft Office 26年征战史

■北京 食盐

到了公元2009年，已经没有谁可在桌面办公领域与微软的Office套件抗衡。上个世纪80年代中前期盛极一时的WordStar，在1991年发布第一个Windows版本后，再没有更新，成为众多“Abandonware（被遗弃软件）”中的一员，只剩下一群爱好者勉强在维护；另一员DOS时代的虎将WordPerfect曾因长时坚持更新而获奖，它的最新版X4（记成14更有意义一些）在2008年发布，不过在公众眼中已是二线软件。曾击败Excel先祖Mutiplan的Lotus 1-2-3，反过来被后续开发的Excel击败。而PowerPoint与Outlook，也成为最正规的Windows办公配置……对于中国人来说，更有WPS的伤痕，至今还在隐隐作痛。

微软已于今年年初向少数试用者发送了开发代号为“Office 14”的Alpha内测包，这已是微软Office的第26个年头。如果不是Office 2007改用了不兼容前代的新格式，相信很多用户还会如同Office 97到2000到XP再到2003那样一路接受下来，甚至混淆其中的某些版本。然而Office 2007的不能迅速普及，也使得人们产生了一些怀疑：面对个人用户的Office功能，是否已经开发到了极限？或者我们迫切所需的并不是功能的增加，而只是界面与使用的改善？而来自于Google等公司的线上Office软件更增强了这一感觉。但无论如何，微软的Office套件一直都是Windows平台软件开发的典范，可以说新一代Word是什么样子，将来你看到的大部分软件就会是什么模样。也许在此刻，回顾一下微软Office的历史，我们更能从成王败寇之外，看到一些更有意义的东西，其中可能包括必然胜利的影子，也可能含有机遇的微笑……当然，如果你只是对软件界面变化的文化（是的，这已经可称得上一种“文化”）感兴趣，那么Office的历史也不容错过。

在准备本文时，**笔者尽可能地寻找各种软件的多个版本，并在虚拟机或真实系统上实装**，因此你所看到的大部分截图，都是根据Wiki等资料进行验证的真实截图，希望能籍此为你带来一些真实的历史感。

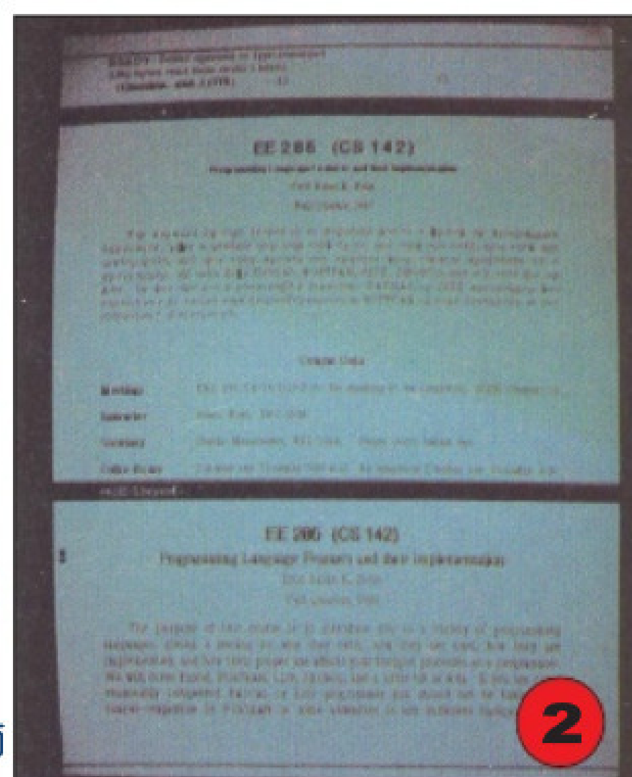
DOS时代：乱军突起

1.让我们先从Word说起……

Word脱胎于最初的图形界面处理软件“Brevo”。当时关于视窗最基础性的工作和概念，很多都首先由Xerox PARC（Palo Alto Research Center，施乐公司帕洛阿尔托研究中心）完成和发展而来。例如他们1966年使用了第一个鼠标机械设计，1973年实现了自1960年由MIT提出的视窗概念（主要是多个重叠窗口的概念）。因此依据这些工作建立起来的Xerox Alto个人计算机，已经完全具备现代计算机的雏形，它第一次实现了“桌面”的概念并且使用了图形化的用户界面。而Brevo就是这台计算机上的WYSIWYG（所见即所得）文档编辑器，它诞生于1974年，支持多字体、多文档多窗口，在一大堆的操作指令之外，还支持简单的鼠标操作，例如选定文本等。



←Xerox Alto个人计算机，Word的始祖Brevo就出现在这台机器上，注意它的屏幕是“竖”着的



→Brevo的显示界面

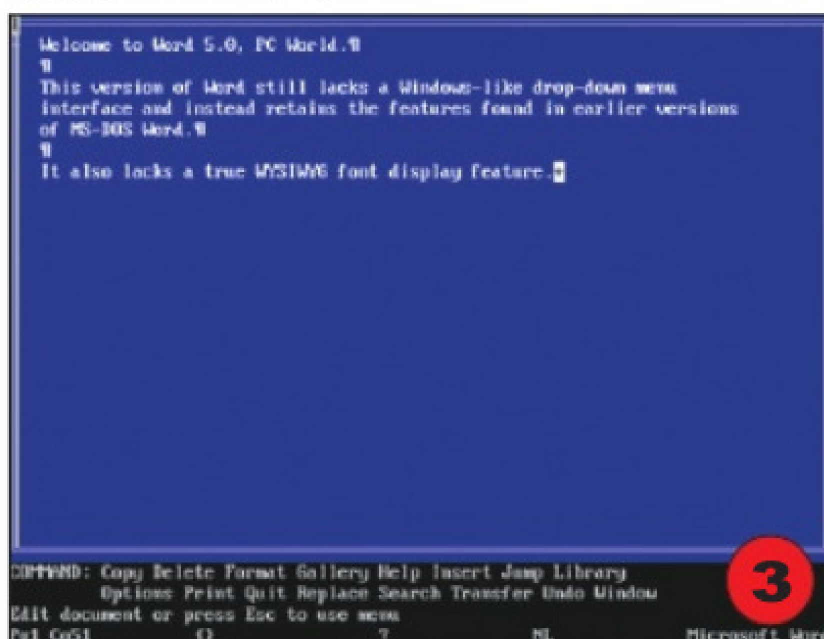
西蒙尼和“所见即所得”

查尔斯·西蒙尼（Charles Simonyi）是“所见即所得（What you see is What you get）”的发明人，而所见即所得正是微软操作系统取得成功的最大原因之一。西蒙尼出生于匈牙利，如果你熟悉编程的话，你一定会听说过一种叫“匈牙利表示法”的命名法，没错，这就是出自于西蒙尼的博士论文。西蒙尼高中提前一年毕业后，被邀请到丹麦的哥本哈根大学，一年后来到美国加州大学的伯克利分校。西蒙尼边学习边辗转工作，最后到了Xerox的PARC——当时世界上几乎最好的研究所。当他研究的Bravo运转在Alto电脑上时，很多人都来参观。其中有一位来自花旗银行的来访者，看到西蒙尼所展示的Bravo程序，可以在屏幕上使用不同字体显示文件，并可通过网络传送到打印机，最终的打印效果与屏幕显示基本相同，这件来访者说：“我明白了，这就是所见即所得”。从此该说法成为计算机业的“流行词”，相比苹果电脑的出现，这一说法早了11年。



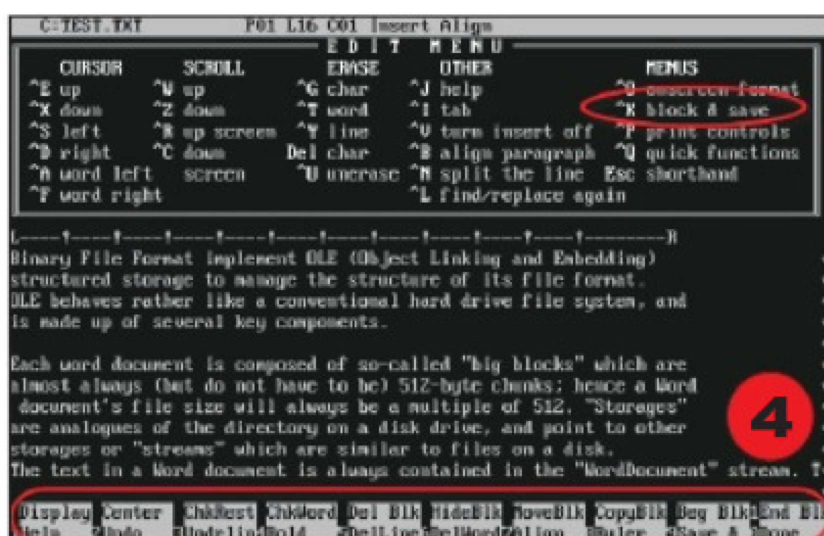
前微软首席架构师查尔斯·西蒙尼（2002年离职）

而Brevo的作者则是日后微软大名鼎鼎的首席架构师查尔斯·西蒙尼（Charles Simonyi），他于1981年离开老东家Xerox，投奔比尔·盖茨创办的微软。他还带来了当时一起设计Brevo的另一名工程师Richard Brodie，二人从1983年2月份开始以Brevo为基础，设计一个叫做“Multi-Tool Word”的软件。到当年10月25日发布最终版本时，Bondie把它改名为“Microsoft Word”，这一软件首次出现在IBM PC上。

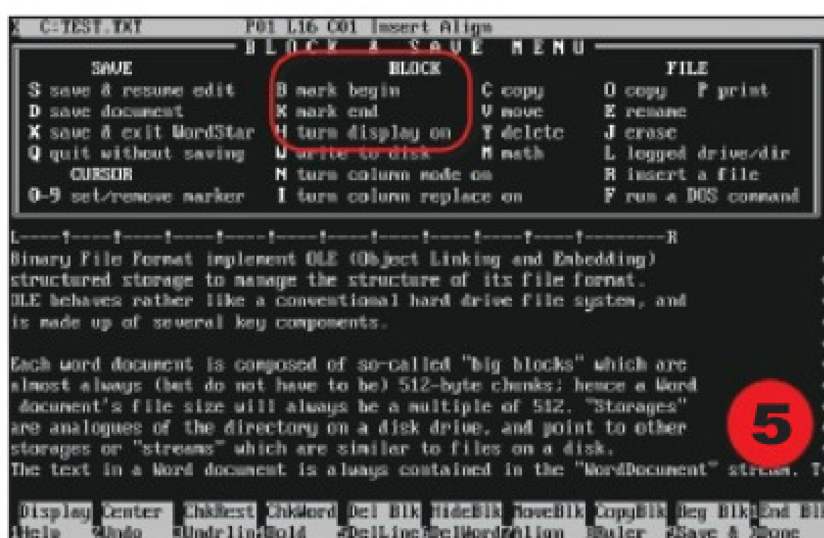


Word 5.0 DOS版，它与1.0版采取了非常类似的界面。Word革命性的界面更新发生在5.5版

不幸的是，Word 1.0 DOS版并没有顺利占领市场。最大的原因在于当时的软件操作方式，以及它的竞争对手WordPerfect及WordStar的存在。如果你仔细看一眼Word 5.0 DOS版的截图，你会发现即使到了这时，Word仍未具备现在必须的“下拉菜单”，只有下方的操作提示可以向用户提供一些关于软件功能的信息。但这完全是当时主流软件的设计方法，其时最流行的字处理软件之一WordStar也采用了这样的设计。这样，如果要熟练使用一个字处理软件，必要途径是“背



WordStar 4.0（1987）的界面同样“不人性化”，编辑区下方是常用功能，上方是操作提示



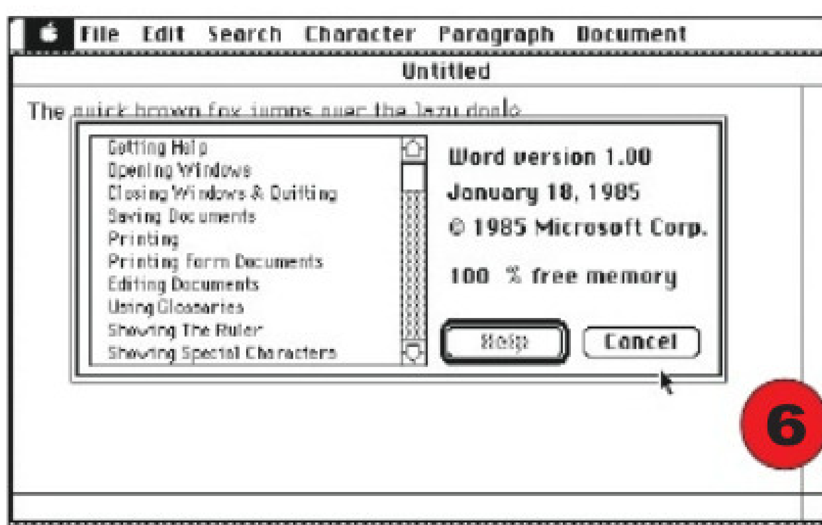
在WordStar中定义块首要进行的操作：在上图界面中按Ctrl+K（即^K），再到本图按字母B

熟”各种键盘命令的快捷键。例如在WordStar中，要建立一个可整体操作的文字区块，就要先按下“Ctrl+K”再按B，确定块的起始位置，之后按“Ctrl+K”再按K，确定块的结束位置——这种复杂的操作方法已经被当时几乎所有的电子办公人员所牢记。试想一下，如果你已熟记了一套键盘指令，突然要让你转用另一套指令，你是否会欣然从命？——但Word碰到的市场情况就是这样，由于操作迁移障碍的存在，熟练的用户对新出现的Word很难突然感冒，况且，WordStar和WordPerfect本身也很不错。

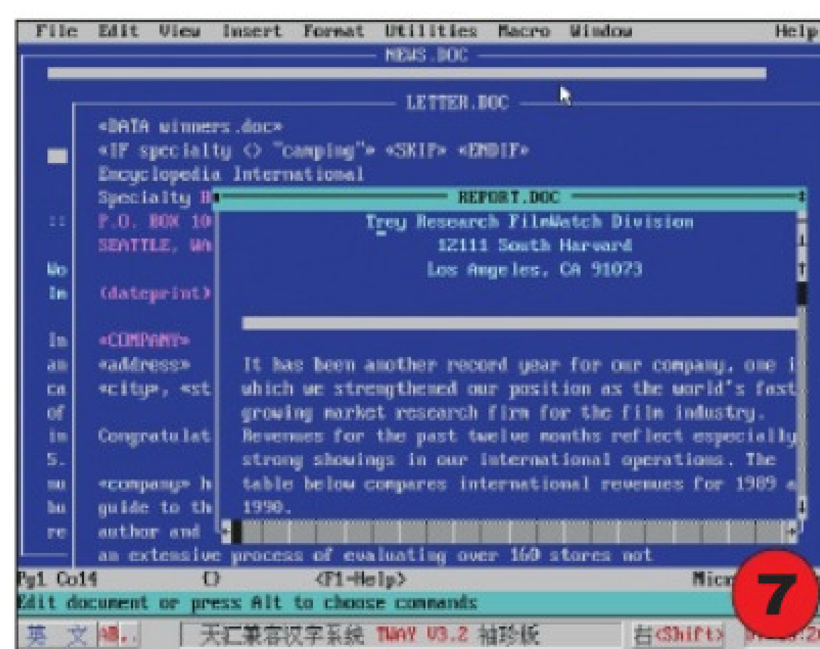
然而在另一个市场——同样专注于图形界面的Mac操作系统上，这个版本的Word却得到了认可。苹果用户被培养起来的图形界面操作习惯，使得Word的被接受变得水到渠成。没有DOS上的键盘指令传统，用户们很快发现Word 1.0和以前他们使用的软件，甚至操作系统，散发着类似的气味。这个Mac版Word看起来与DOS版大为相同，它甚至已经有了下拉菜单、对话框，但实际上它在代码层上与DOS版基本同源，工程师Ken Shapiro只对代码进行非常微小的改动，让它实现了更高分辨率的显示。于是这一版本在1985年发售之后，得到了许多苹果用户的接受。现在来看这并非偶然，而是日后分别成为巨头的苹果与微软，在某一交点上，对用户需求所表现出的共同态度。

而自此开始，Word同时开始了PC与Mac平台上的两种Office版本编号体系，大部分时候它们都不相同，但又互相影响。例如DOS版有2.0（1985年），苹果却直接跳过了2.0，其上的第二版本直接就叫3.0（1987年），因为DOS版的3.0在1986年就存在了，不可能让一个新版本看起来更小——尽管它是在另一个平台。

DOS版本的Word，在吸收了Mac版以及自家Windows版（Word for Windows 1.0出现1989）的基础上，出现了一个界面集大成的版本，这就是1991年的Word 5.5。它第一次引入了下拉菜单，并且真正“所见即所得”地在编辑界面上显示了粗体、斜体、下划线等效果（请参见插文），同时对鼠标的支持使得它变得更容易操作。这一版本简直是王者霸气的最初展示，多年以后，笔者即使作为一名用惯Windows程序的用户，仍深觉该版操作之便利，已超出以往对DOS程序的预期；而现在这也是微软官方下载列表中，最早的DOS版Word。



Mac平台上的Word 1.0

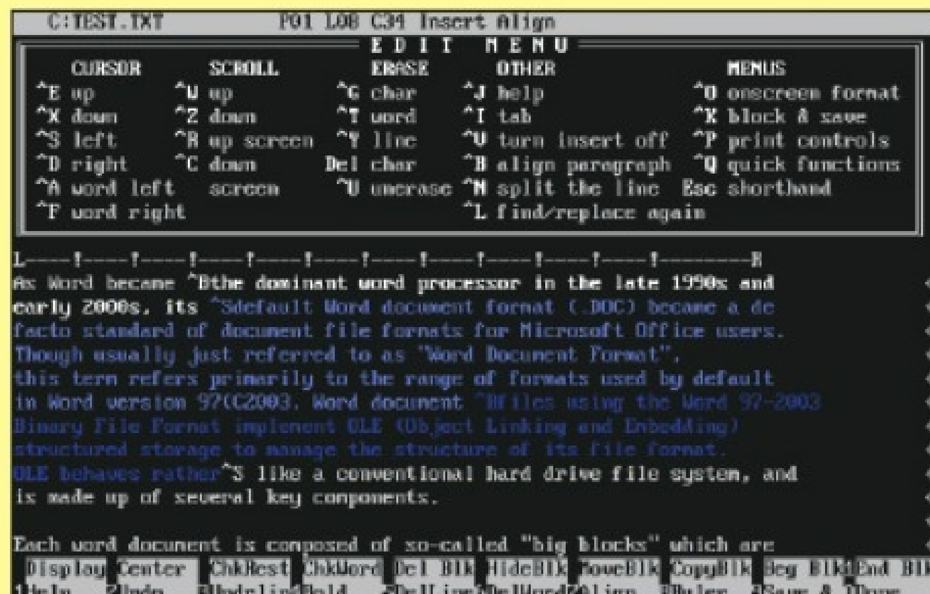


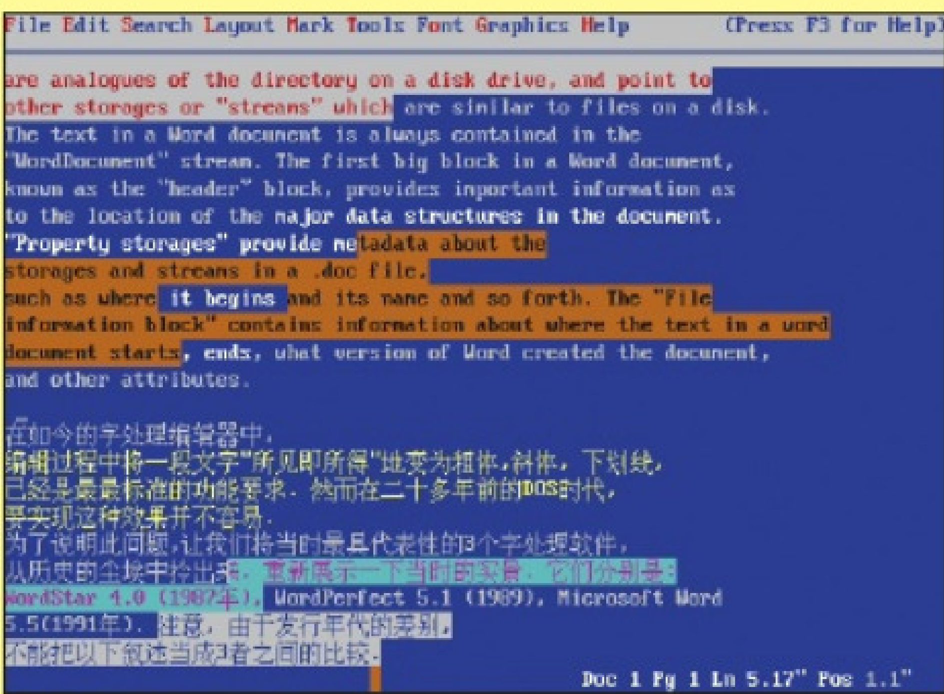
Word 5.5的下拉菜单与多窗口操作（请留意各编辑框顶上的标题栏，这些编辑框就是“窗口”）

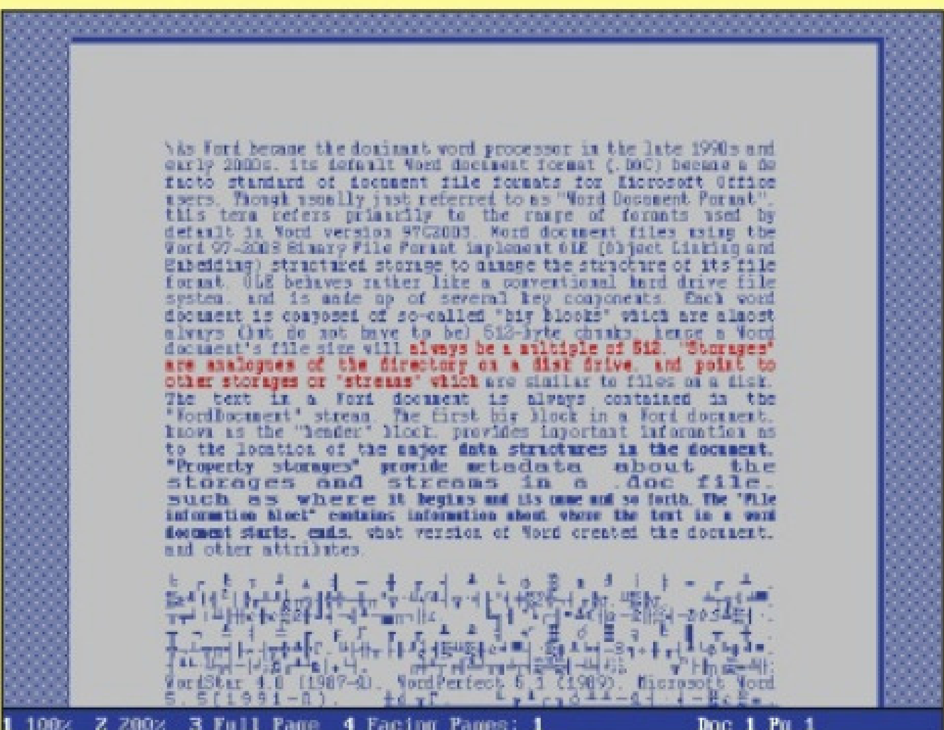
字体“所见即所得”的艰难之路

在如今的字处理编辑器中，编辑过程中将一段文字“所见即所得”地变成粗体、斜体、下划线，已是最最标准的功能要求。然而在20多年前的DOS时代，要实现这种效果并不容易。为了说明此问题，让我们将当时最具代表性的3个字处理软件，从历史的尘埃中拎出来，重新展示一下当时的实景。它们分别是：WordStar 4.0（1987年）、WordPerfect 5.1（1989年）、Microsoft Word 5.5（1991年），注意，由于发行年代的差别，不能把以下叙述当成三者之间的比较。

在给一段文字赋予某种字体的这个功能上，一直存在着两种操作方式。一种是大家现在非常熟悉的面向对象的操作，即选定一块文字对象，再赋予其字体属性；另一种则被称“流格式化（Stream-Formatted）”，它的规则是，当你在某处开始施行某一字体属性后，从此处一直到文档末尾，都将应用该字体，除非你在之后的另一处宣告取消该字体属性。WordStar即是采用后一种规则，当你开始某种“流格式”时，之后的文字会变色，表示某段已在用某种格式，不同颜色代表一种新的字体组合出现，例如上图中，灰色为正常字体，亮白色为粗体，浅蓝色为粗体＋下划线，之后的深蓝色代表粗体结束、只剩余下划线属性……如果你仔细观察这张图，会发现每种颜色块的最前方都有一个“Ctrl＋字母控制符”，例如“^B”（代表粗体开始或结束）、“^S”（代表下划线开始或结束）等。这些就是字体的标记性说明，WordStar就是用这种“何时开始，何时结束”的字母标记，来确定最后的打印效果。因此在最初的时候，“所见即所得”还远未实现，人们只能通过这种标记性的“所见”来想像最后的“所得”。


在WordStar 4.0中，标记和不同颜色是当初分辨不同字体的两个方法


WordPerfect 5.1中不再有字体标记

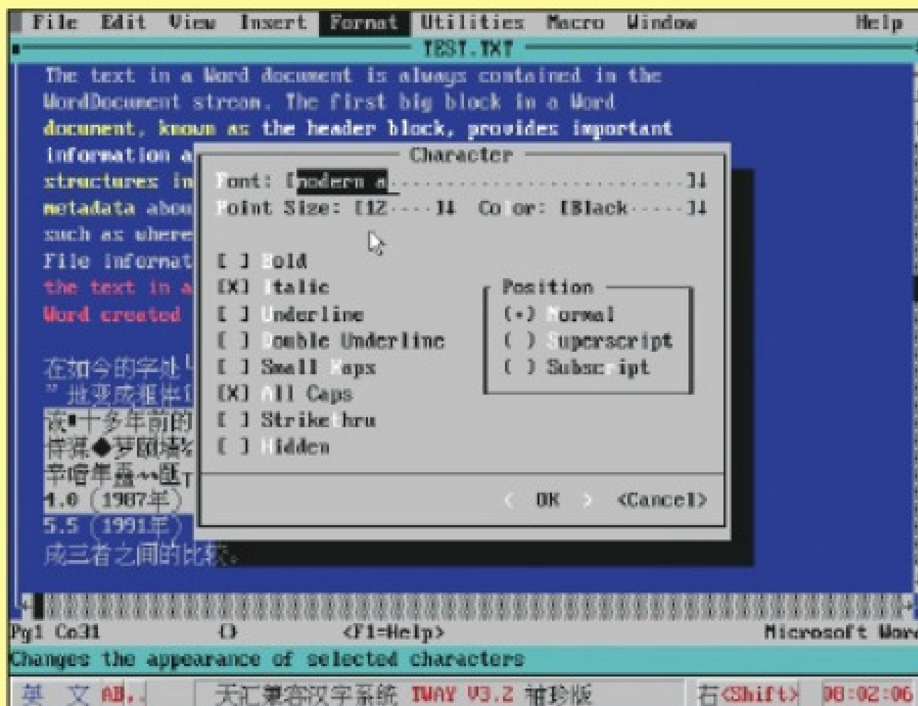

上图所编辑文档的预览，注意中文完全显示为乱码了

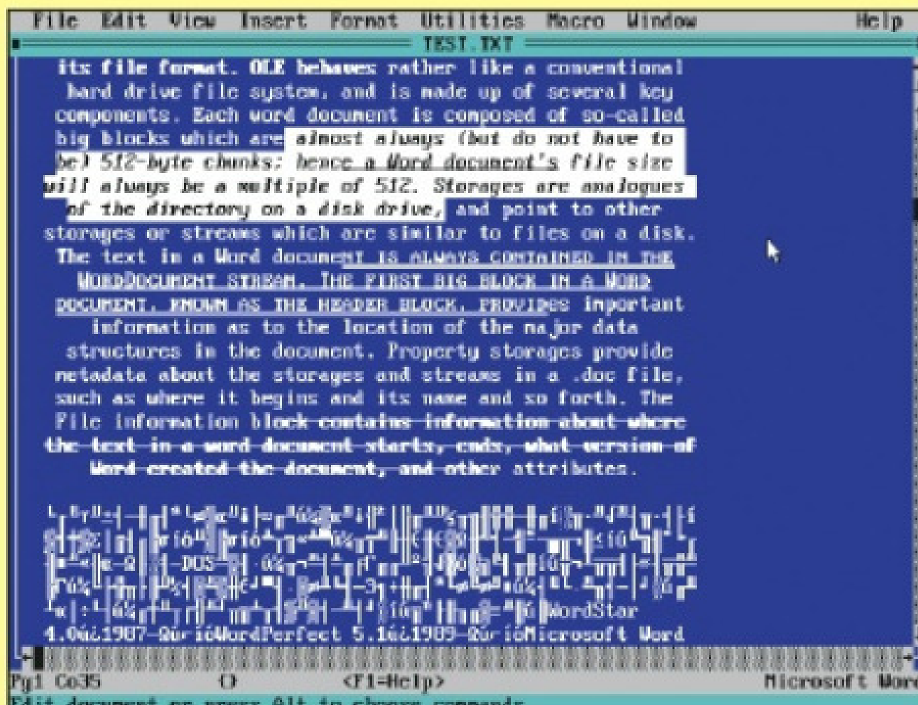
在两年之后的WordPerfect 5.1上，具有了更友好的解决方案，并向着“所见即所得”大大靠近了一步。它用多种不同的颜色及背景显示各种不同的字体组合，而完全抛弃了字体“标记”的这个概念。不过由于字体过多，仅使用颜色背景还不能完全区分开所有的字体组合，但此时WordPerfect之所以此时可放心大胆地完全抛弃“标记”，还因为两个理由：第一是字体的大小可在编辑界面上直观地体现出来（字体大的，每行显示更短，字体小的显示更长，请对照参看左侧两副截图）；其二是它引入了一种打印预览的功能，在这个预览界面上，更真实地体现了“所见即所得”的效果。

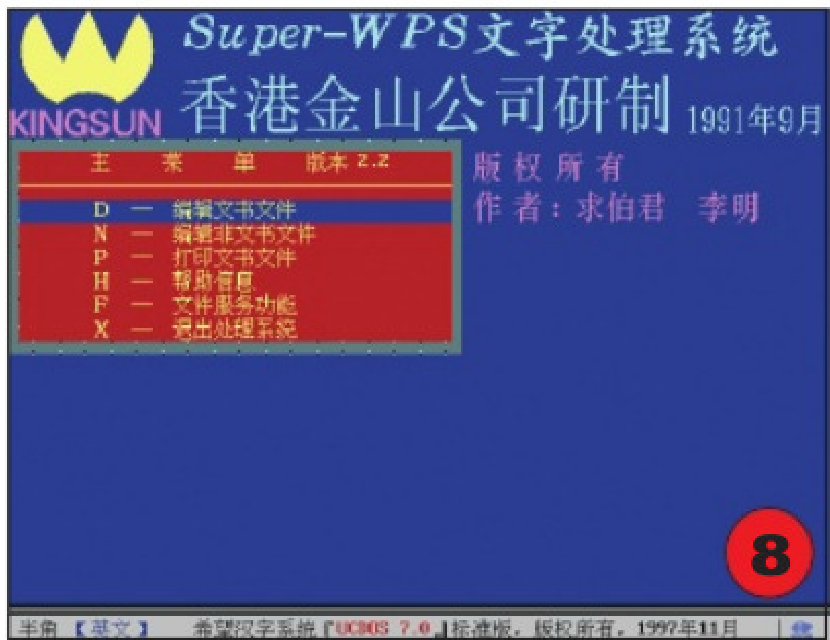
而到了1991年的Microsoft Word 5.5，事情变得更简单了。Word 5.5可使用两种显示模式，一种为文本显示（Text mode），另一种是图形显示（Grapices mode），在安装的时候会让你进行选择。如果你选择的是文本显示，那么它的字体使用基本与WordPerfect 5.1类似，不过不得不提，这种模式下的打印预览有些糟糕，完全没有WordPerfect 5.1的实际效果。但如果选择了图形显示模式，你就会发现粗体、斜体、下划线，甚至包括字体的大小，已经完全显示在编辑界面，就文字来讲，“所见即所得”的概念此时基本已经实现。不过别忘了这已经是1991年了，Word的Windows版本也已经到了2.0版……



Word 5.5安装时要求选择显示模式

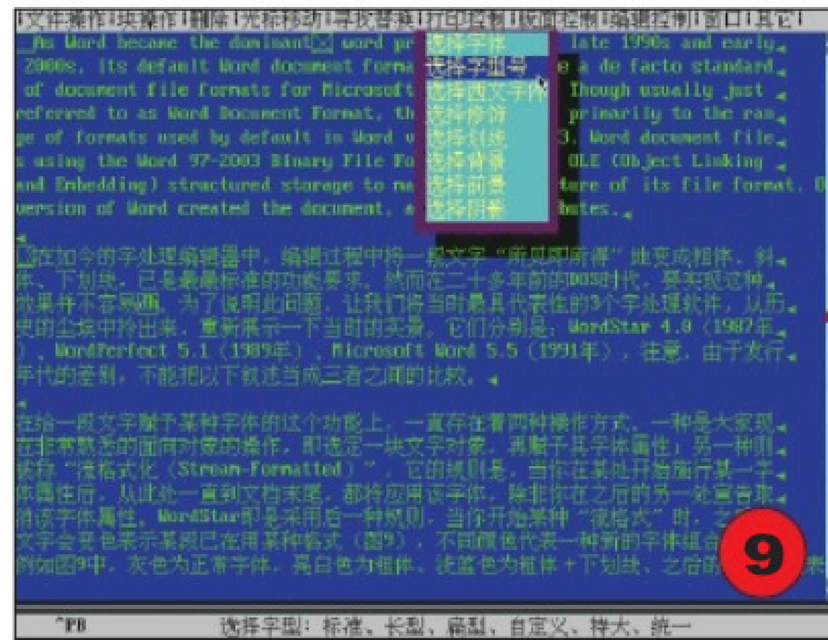

文本显示模式下的字体使用，注意对话框已经有些现代意味


图形显示模式下的字体使用，注意这时外挂的中文平台已经没有用，汉字全部显示为乱码（因为外挂平台只处理文本）



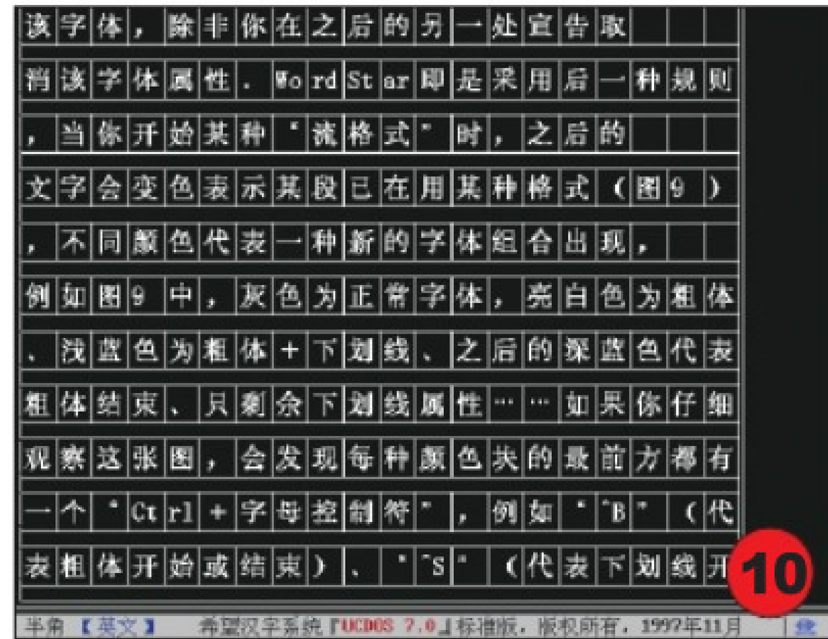
1991年的金山WPS 2.2，底部显示的是UCDOS中文平台的状态栏

最后，让我们来回顾一下DOS时代的金山WPS（全称Word Processing System，即文字处理系统），这是Office未来绕不开的敌手。尽管上文描述了一大堆字处理软件的历史，然而对于那个时代的中国用户来说，把它们加到一起，还抵不过WPS一个软件的影响力。原因只有一个，就是汉字在计算机上的编码。众所周知一个汉字要使用两个字节来表示，而一个英文字母只需一个字节就够。但无论是WordStar，还是WordPerfect、Word，都只针对单字节的英文进行设计，根本没有办法支持多字节的汉字。借助国内的UCDOS、天汇等汉字平台，WordPerfect和Word能够显示汉字，但在进行编辑时，仍把汉字当成两个独立的字节来处理，这样在换行时难免出现乱码：一个字节在上一行，另一个被分到下一行，分到下一行的半个字节又和之后汉字的前半个字节组合，显示成新的汉字……不乱才怪（参看上页插文中的截图）！至于删除，一些汉字平台可实现按一下Backspace连删两个字节，但这个功能并不是对所有版本的字处理软件都适用。更麻烦的是打印，如前所述，没有一个软件可实现正常的汉字打印预览。



WPS的菜单，以及打印控制选项

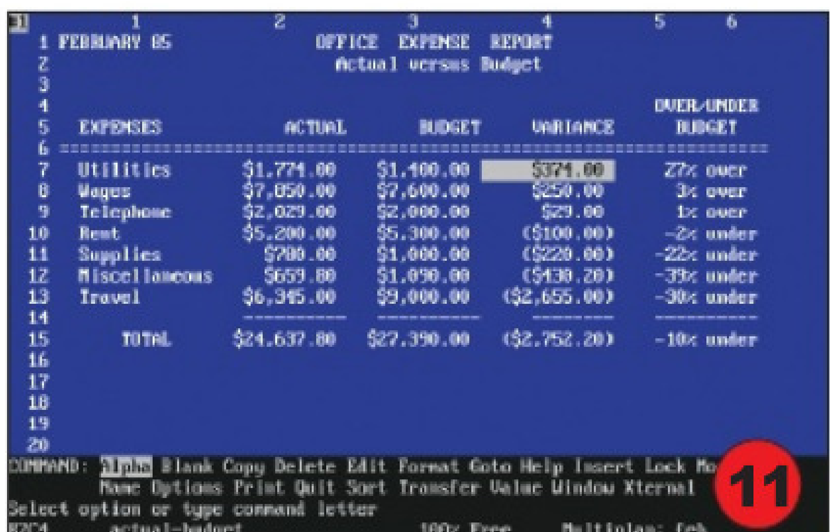
了解到这样的情况，就能深刻理解为什么那时的WPS就像现在的Word一样普及。事实上，对当时的大部分用户来讲，WPS＋王码五笔，就是办公自动化的几乎全部概念。求伯君1988年在一台386电脑上写出1.0版的WPS，这个小软件不仅成就了他本人，也成就了一个金山公司。据称，当年每套WPS的批发价是2200元，而年销售额更是高达6600万元，这在当时的情况下非常惊人。就WPS的使用界面来讲，易用性并不低于Word等国外同类产品，支持鼠标，按“Esc”键可调出顶部隐藏的菜单。在打印控制方面，它使用的方案跟前面所讲的WordStar类似，是用的“流格式化”控制，以标记来控制字体、段落等设置。同时，它内嵌多种中文字体，可进行多文档多窗口操作，并且提供了一个打印模拟功能，这些都大受当时用户的欢迎。那么，如此适合中国人的WPS，为什么会在Windows时代被外来者Word所取代？请关注后文的Windows初期部分……



WPS的稿纸打印模拟

2.Excel诞生的前曲

Excel在DOS下没有版本。原因在于当时西蒙尼打算开发一系列的“Multi-”办公软件，例如前面提到的Multi-Tool Word，而针对电子表格市场，他和同伴们拿出的产品叫做“Multiplan”。Mutiplan似乎代表着微软最初的跨平台野心，它用一种强移植功能伪代码语言开发（性质上类似于现在的JAVA），最后于1982年在MSDOS、Xenix、Mac、CP/M等多个系统平台上发售，因此实际上Excel的先祖更早于Word诞生。



DOS平台下的Multiplan界面，对比前面图3的Word 5.0，你也许能发现二者在界面上的相同点

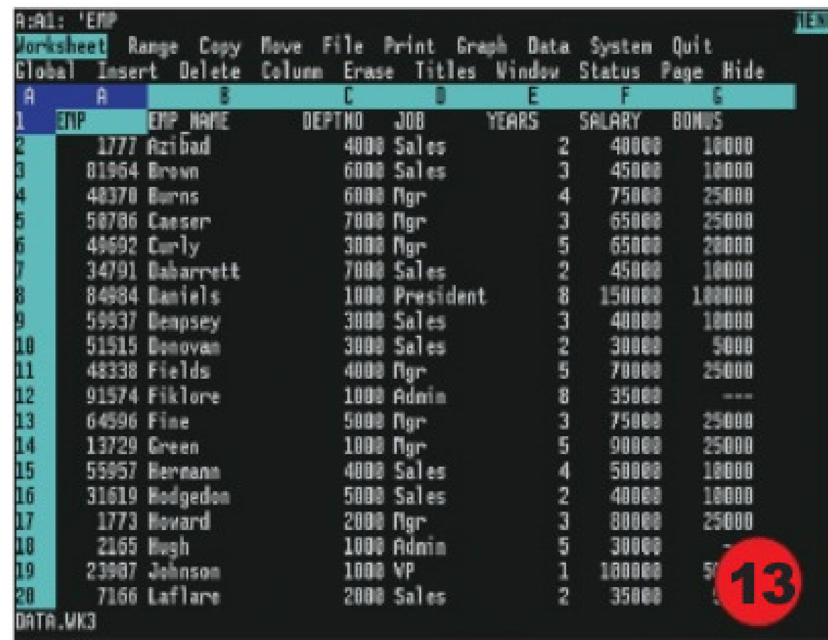
当时Multiplan的主要市场竞争对手是Visualcalc，后者首发于1979年，是电子表格软件的奠基者，它所



苹果机上的Visualcalc，它在IBM PC的DOS平台下亦有对应版本

使用“A1”风格的表格地址标记，一直沿用至今。虽然现在我们看来Word似乎较Excel更为重要，但实际上电子表格的计算，无疑比文档处理更能体现计算机取代人工的优势。因此从一开始出现，电子表格软件就受到了巨大的欢迎，Visualcalc也因此成为计算机上应用程序的领头羊，它的出现让人们重新认识到了计算机对个人或商户的作用，大家发现计算机并不是一个玩具，而是能真正提升生活与工作效率。因此它也成为许多软件模仿的对象，微软的Multiplan就是其中之一。对比图11和12，你会发现微软没有继承“A1”风格，而使用了自己的“R1C1”风格（R-Row，行；C-Columne，列），这种风格较Visualcalc更有效率（虽然最后人们还是喜欢“A1”风格，并延续至今），加上一些其他更加简单化的操作，例如菜单，Multiplan很快被市场所接受，特别是在苹果版本上，取得了很大的成功。

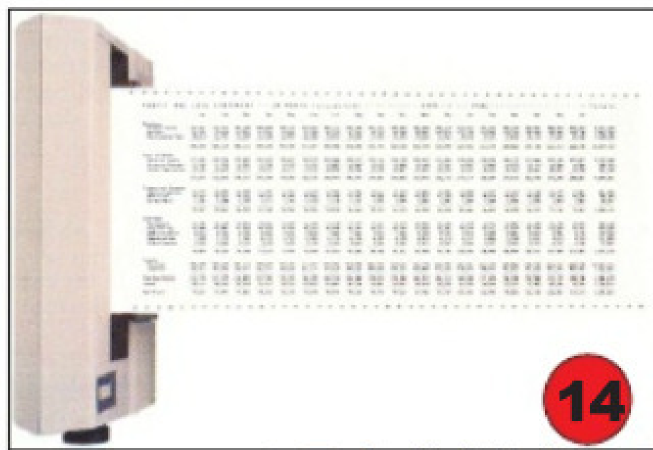
但是在DOS平台下，Mutiplan却很快被另一匹黑马Lotus 1-2-3完全击败。Lotus 1-2-3于1983年1月开始销售，西蒙尼回忆当时的情景说：“我第一次看到Lotus 1-2-3，我就知道我们遇到麻烦了。”因为该软件完全用



上世纪80年代中后期领军DOS应用程序市场的Lotus 1-2-3

汇编语言编写，从而绕过了DOS系统相对较慢的屏幕输出/输入函数，并且一开始就是针对256kB的内存所开发（受IBM影响，Multiplan只针对64kB内存开发），无论是显示还是运算速度都完胜Multiplan，外加友好的弹出菜单与2.0后新加入的宏与插件功能，使得它迅速代替Visualcalc成为DOS领域应用程序的领军人。现在甚至可以断言：IBM PC能够如此快速地被推广，Lotus 1-2-3功不可没。

虽然Multiplan在苹果等平台取得了胜利，但是在自家的DOS平台下却一败涂地。这为之后Excel的诞生埋下了伏笔。


Lotus 1-2-3上最流行的插件之一“Sideways”，可将电子表格横向连续打印出来

趣闻： 当时由于电子表格的数据全部要驻于内存，因此Lotus 1-2-3也用来测试硬件的应用程序兼容性（同时代，微软的飞行模拟器被用来测试图形兼容性）。而电子表格对内存的需要也很大程度上引发了内存容量扩展的竞赛，客观上促进了EMS和XMS（扩展内存和扩充内存）的出现和增加，以克服DOS只有640kB可用的限制。

Windows时代：打败他们

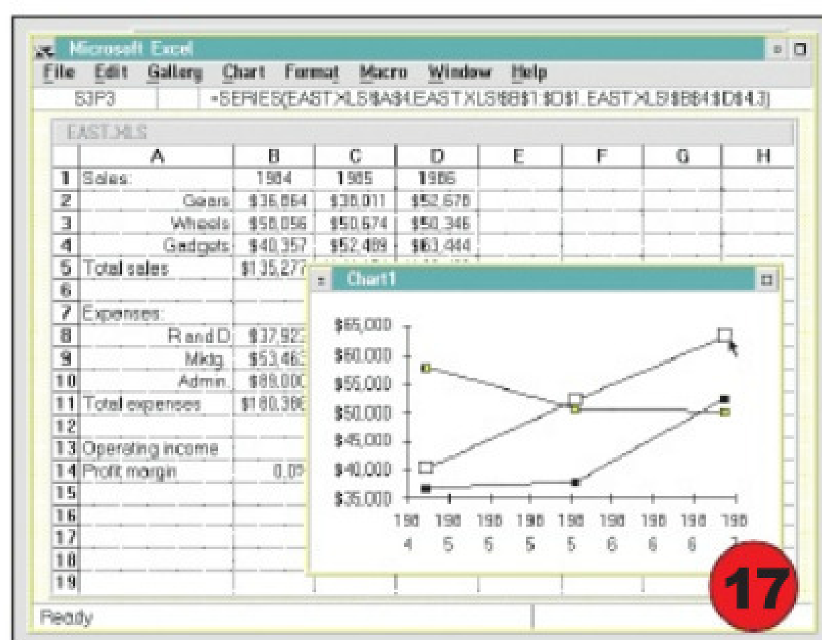
英雄不见得一开始就有胜利的先兆——至少微软的Word与Excel是这样告诉我们的。在DOS平台下，Word后期的市场销售无法与WordPerfect相比，而Multiplan则在Lotus 1-2-3的攻击下没有还手之力。那么，面对今天雄踞市场的Office套件，我们自然想问：转折点到底在哪儿？

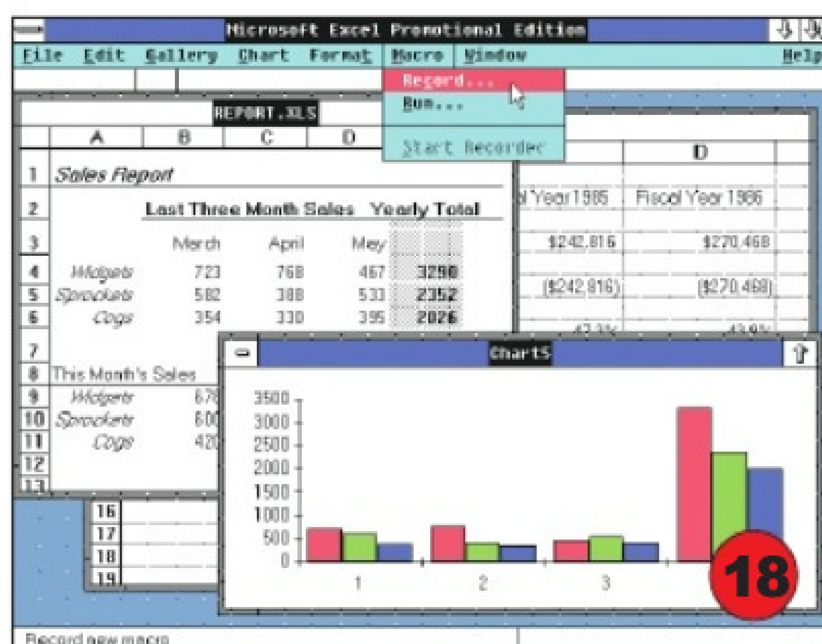
1.Excel VS. Lotus 1-2-3

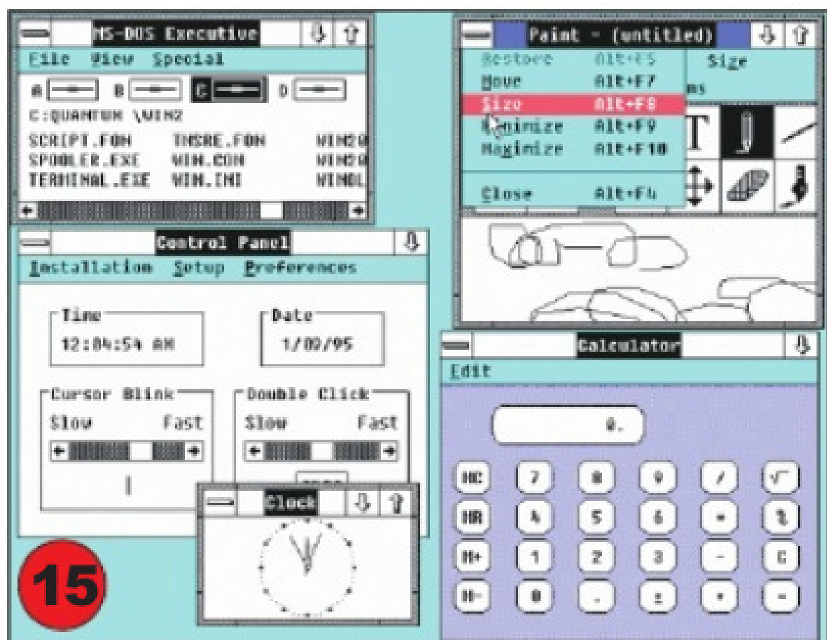
答案是Windows的胜利。一直有谣传说Windows就是为了推广微软Office而设计的平台，随后才慢慢变成一个通用的图形用户接口系统被推广。这个谣传之所以盛行不衰，原因就在于MS Office与Windows不可分割的依存关系。以DOS下的办公软件竞争趋势来看，微软扭转战局或有可能，但也许会需要更多时间与机会，而Windows则完全是另一个新的平台。Windows 1.0版于1985年发布，发布后完全不被看好，对Mac系统的模仿不仅使微软备受嘲笑，甚至还被苹果公司指责有侵权嫌疑。2.0版则出现在1987年11月份，这个版本有了很大的改进，例如窗口终于可以堆叠、支持多任务等，开始慢慢为市场所接受，这时，微软已经开始为其配套相应的电子表格软件，那就是Multiplan失败后重新设计的Excel。

如前所述，Multiplan在苹果机上受到了欢迎，1985年盖茨多次宣称Multiplan在苹果系统上为他赚到的钱比其他任何平台都要多。但是很快，它就被更成功的Excel所取代。1985年，为苹果所开发的1.0版Excel面世，接下来在1987年，微软将该产品加入了自己的Windows平台，出于版本号与苹果对接的原因，直接将其设置为2.0。而微软电子表格市场的老对手Lotus 1-2-3，并没有意识到Windows的前景（Windows 1.0和2.0的市场销售情况确实也平平），决定继续忠诚于另一个图形界面操作系统OS/2，迟迟未拥抱新出现的Windows。终于在1988年，Excel的市场销售量超过了Lotus 1-2-3。而当Lotus发现这一威胁的严重性时，决定通过完全重写代码来与Excel抗衡，遗憾的是，因为源代码是由汇编编写，移植起来相当困难，大概是由于时间与精力的限制，这个计划最后以失败告终（看看前文汇编所带来的好处，正是“成也萧何，败也萧何”）。

1990年，为Windows 3.0配套设计的Excel 3.0成功地稳固了微软的电子表格市场。在这个软件中，出现了现代的工具栏，参照一下图17中首次出现的3D边框效果，你会感觉到微软在Excel身上所投注的精力之大，并了解到电子表格软件在计算机初期的重要程度。同年，Lotus公司仅仅在原来的1-2-3界面之外包装了简单的图片，使其变成了“新”的Windows版本，这自然无法与更好的Excel 3.0版本抗衡。往后数年，Lotus将1-2-3改名为

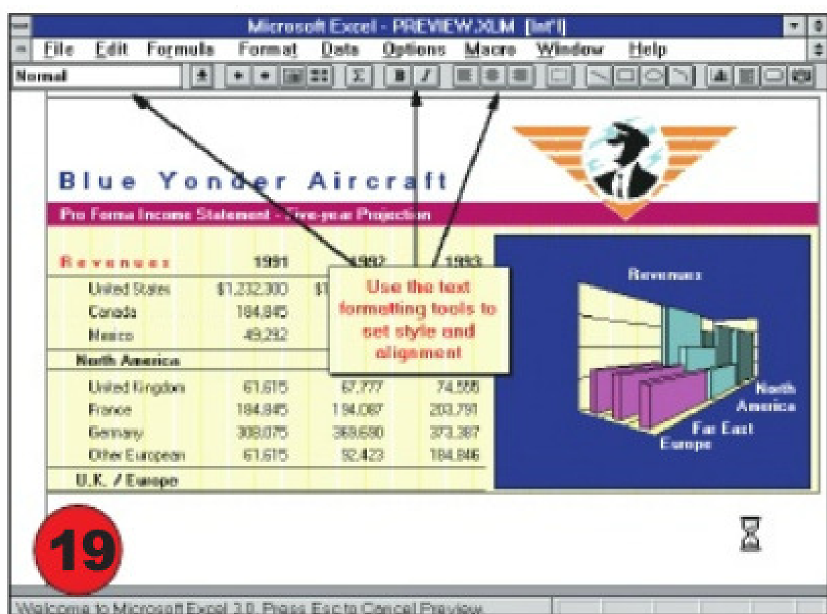

Mac系统上的Excel 2.1（1988年），注意已开始出现漂亮的3D边框效果


运行在Windows上的第一个Excel版本（2.0，1987年）


可以堆叠窗口的Windows 2.0（1987年）


Mac系统上Excel的早期版本1.06（1987年）

Lotus Symphony，并且在功能上快速追赶甚至超越Excel，但是由于长时以来，Excel已经建立了良好的用户操作习惯，加之缺乏IBM PC的支持，曾经的黑马不可抑制地走向了下坡路。

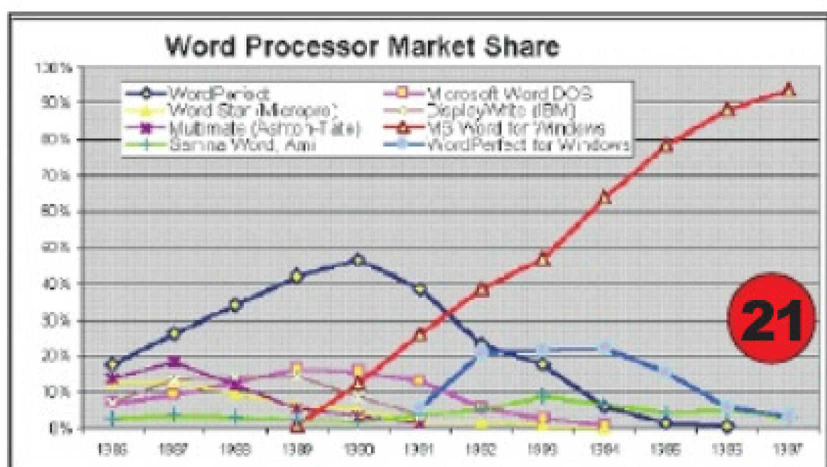


1990年的Excel 3.0，软件初次使用时以动画形式介绍新增加的特性

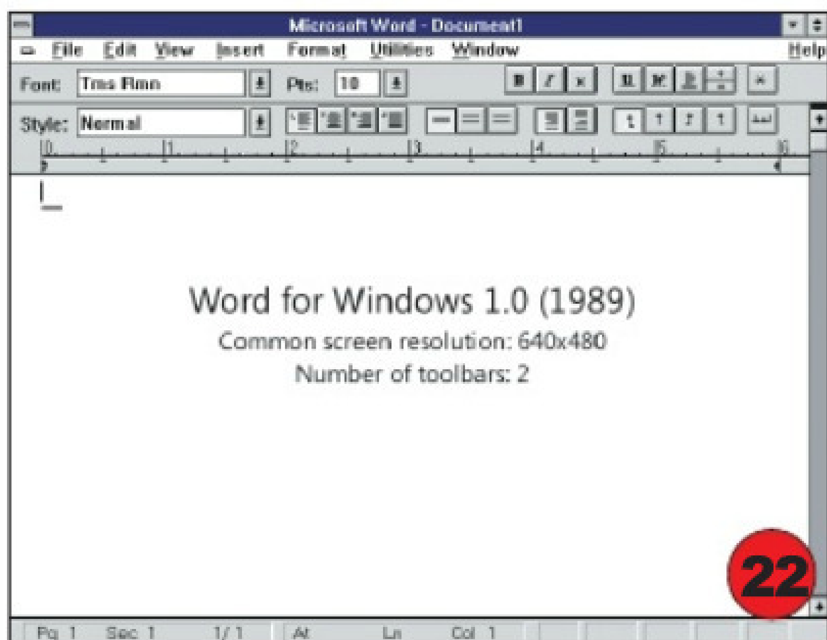


上世纪80年代最知名的电脑标志之一，被Excel击败

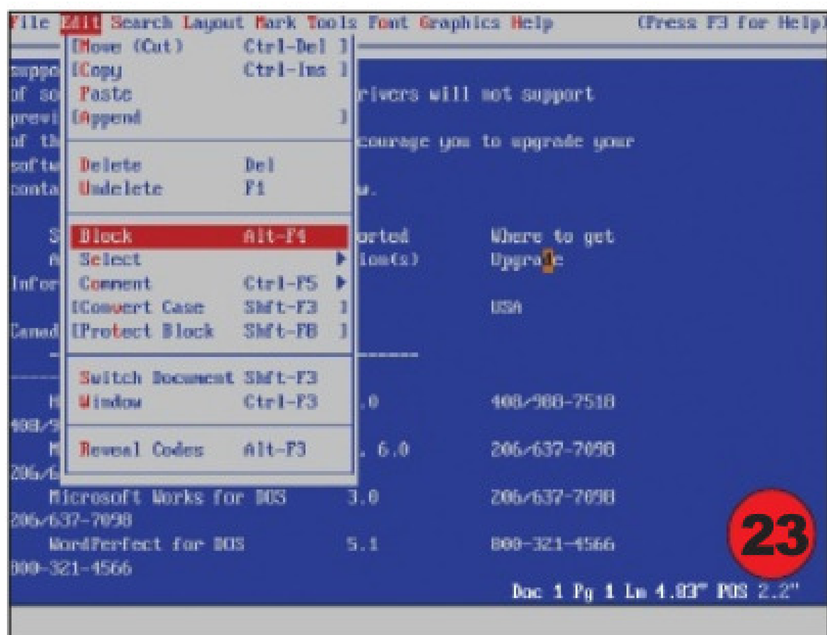
2.Word VS. WordPerfect



1986到1997十年间的字处理软件市场，风云变幻



1989年的Word 1.0 Windows版，其界面的各种元素（开始菜单、工具栏、状态栏）已成为一直被沿用的经典

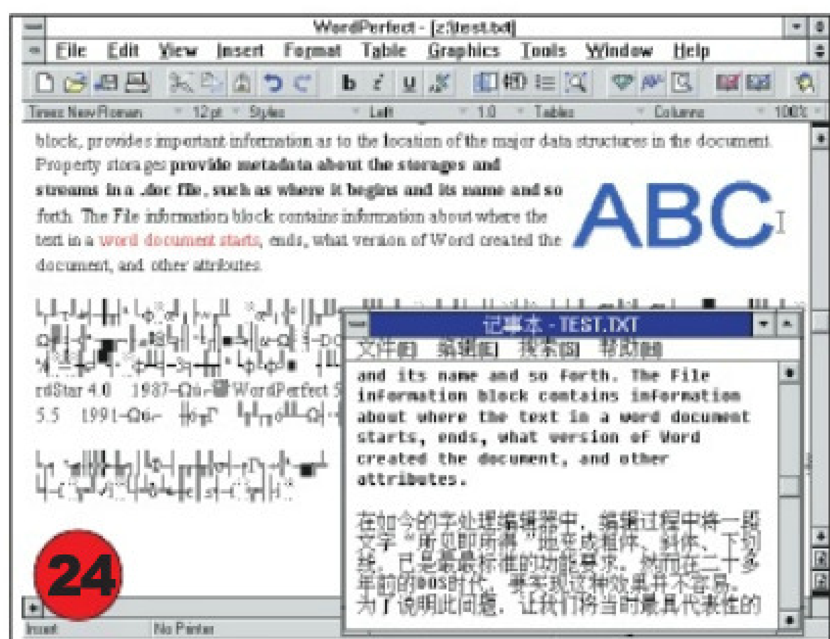


WordPerfect 5.1 DOS版中用来定义文字块的Alt+F4快捷键（抱歉，笔者没找到5.2 Windows版）

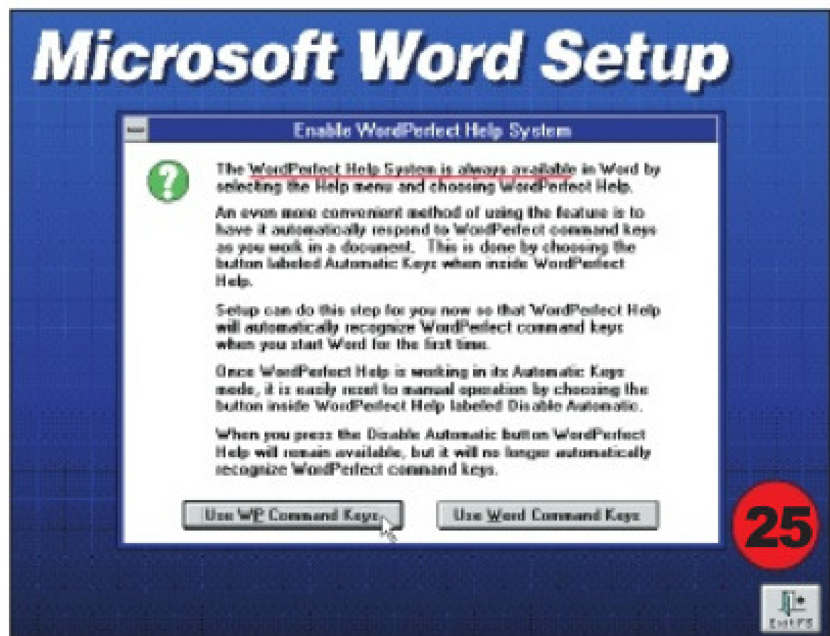
首先让我们先来看一张字处理软件市场份额在1986年到1997年的变化图。其中粉红和红色的分别为MS Word的DOS及Windows版，深蓝和浅蓝则为WordPerfect的DOS和Windows版。可以看到Word DOS版一直都在WordPerfect的重压之下，但1989年开始的Word Windows版以异军突起之态急速上升，约在1993年其市场份额就达到了WordPerfect两个版本加在一起的总和，成为该市场的第一名。而到了1997年，微软占领了市场份额的90%以上。

原来WordPerfect在1989年发布了有史有来最成功的一个DOS版本5.1，如前所述该版本拥有下拉菜单，另外以Fn功能键为核心的快捷键系统使得其更加易用，这一版本使得WordPerfect在1990年达到了市场份额的最顶点。而1989年，Word的第一个Windows版本还刚问世，为尚未成熟的Windows 2.x服务。无论是WordPerfect之前的巨大成功，还是Windows出世时的灰头灰脸，都使得WordPerfect犯了与前面Lotus 1-2-3一样的错误，就是过晚进入Windows市场。

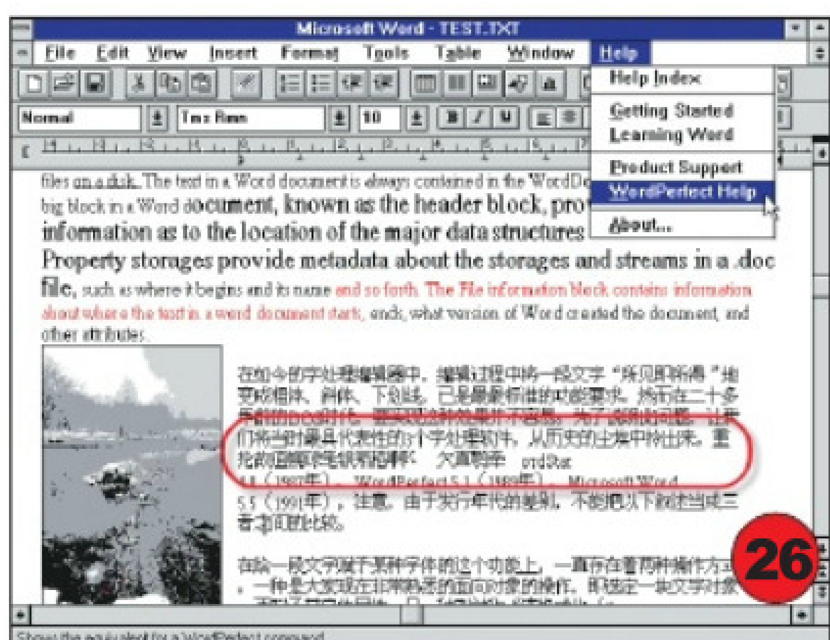
1992年11月份，WordPerfect的第一个成熟的Windows版5.2进入市场。之前一年，还有一个更早的5.1 Windows版，但是该版本必须从DOS开始安装，而且很不稳定，严重影响了其市场推广。这样，5.2版进入市场之时，微软Word的第二个Windows版本（1991年发布）已占领市场一年多，而Windows用户在这个平台上，更是已经使用Word长达3年。更绝的是，WordPerfect 5.1建立起来的Fn功能键操作核心，在Windows下受到了冷酷的待遇：Windows自己把这些快捷键占用了不少！例如“Alt+F4”功能键，在WordPerfect是用来定义文字块的关键性操作，但Windows却自己用来结束窗口程序——不用去推测微软的这种做法是无意还是故意，你只要想象一下那些熟练用WordPerfect的用户，在Windows中按下此键后所面临的尴尬境遇，你就会明白这种影响有多大，它让WordPerfect可以用，但用得绝对不爽。另外，来自Windows的一些特性，例如更适于自身的打印机驱动，以及内生的多语言支持（中文终于可以不用外挂平台显示了），让WordPerfect也显得失色不少，之前它一直以优秀的DOS打印机驱动受到欢迎，至于语言，它的第一个Windows版就压根没用上操作系统的多语言支持——话说回来，这只能作为事后的解释理由，当时当地，谁能比地主更了解自己家里的情况？这样尽管WordPerfect日后从未放弃，但再也不复DOS时代的辉煌。



1994年的WordPerfect 6.1仍无法正常显示中文（右下为同一篇文字在记事本中的显示）

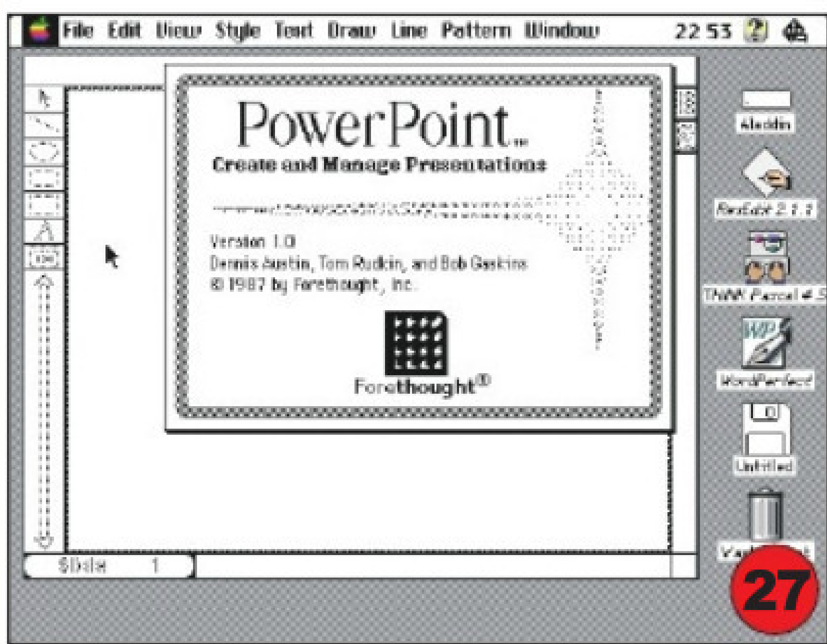


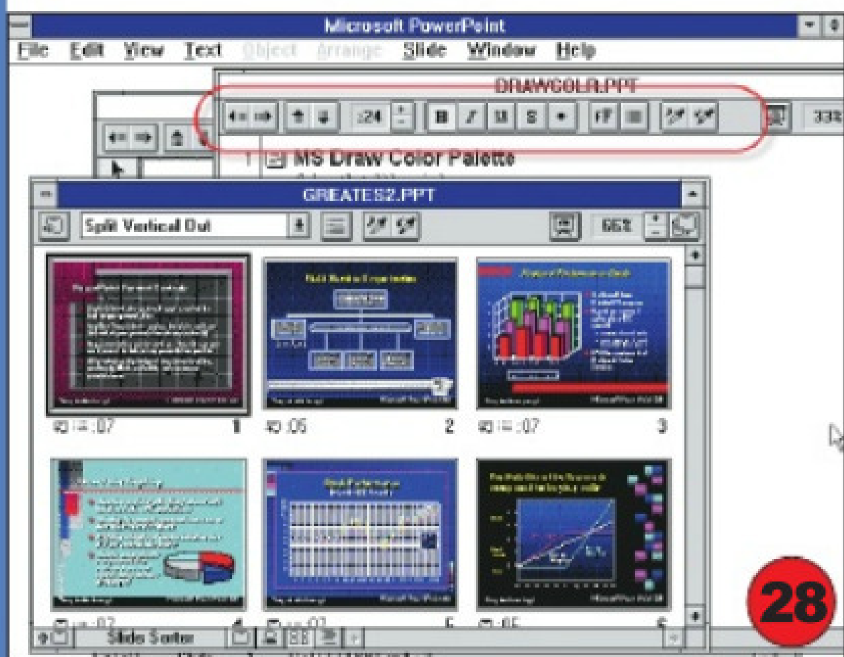
1991年Word 2.0中还保留了对WordPerfect过渡用户所准备的功能，这是安装过程中选择如何打开WordPerfect帮助系统

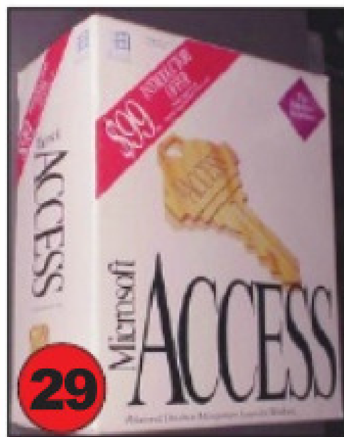


Word 2.0中的工具栏按钮比1.0更多更完备，不过对中文的支持反不如系统内自带的记事本和书写器（日后的写字板），图中红圈内为乱码

3.PowerPoint和Access的加入


苹果机上的PowerPoint 1.0（1987年）

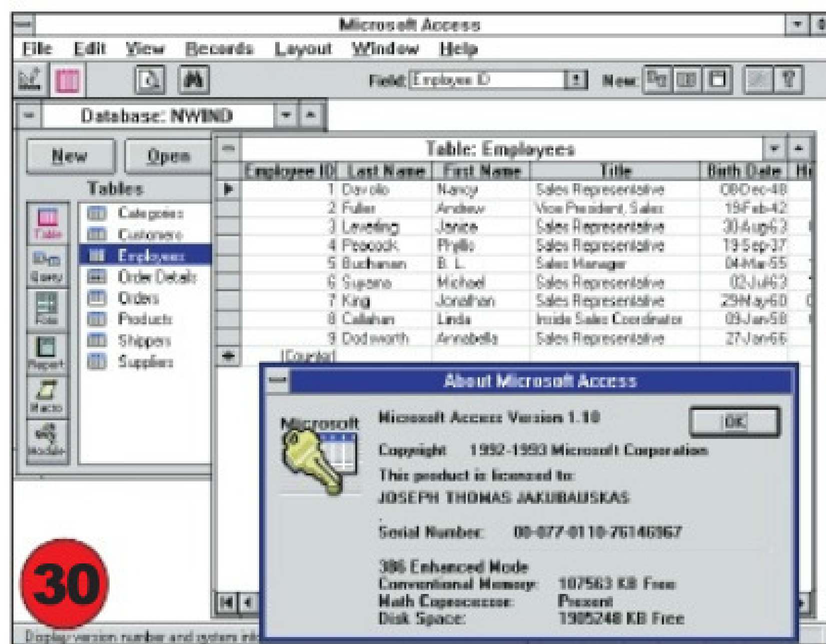

Windows上的PowerPoint 3.0（1990年），注意图中工具栏附在子窗口内，而非一直在主菜单下


Access 1.0（1992年）的销售包装盒，标价99美元

与Word和Excel不同，PowerPoint是被微软中途收购而来的产品。1987年，它的1.0版由Forethought公司开发问世，由于是面向图像化展示市场，它不可能出现在以文字为主的DOS平台上，而是在图形化界面的苹果机上。同一年晚些时候，微软觉得这款产品非常有前景，于是整个收购了Forethought公司。这实际上是微软历史上的第一次并购，而Forethought公司也成了微软当时唯一在硅谷的部分，直到发布PowerPoint 3.0后才迁移到Redmond。并购完成之后，微软继续在苹果机上开发了2.0版本。1990年，他们正式为自己的Windows 3.0平台推出了PowerPoint，产品的版本号跟随当时的苹果版本，也被称为2.0。两年之后他们继续为Windows 3.1开发了3.0版本。

Access则同样来自于微软的自主开发。1992年11月诞生的1.0版，直接服务于Win3.0，之后很快该版本在1993年5月被更新为1.1，所加入的最重要功能就是日后演变为Visual Basic Applictions编程语言（简称VBA）的Access Basic programming language。Access作为一个关系数据库软件，至今还很少为普通用户所使用，但它奠定了Windows平台数据库快速编程的基础，现在仍有大量的桌面程序以及小型网站在Access的基础之上开发；而未来被转入到Excel当中的VBA语言，更是极大地扩展了Excel的功能，成为许多高级用户的必学项目。

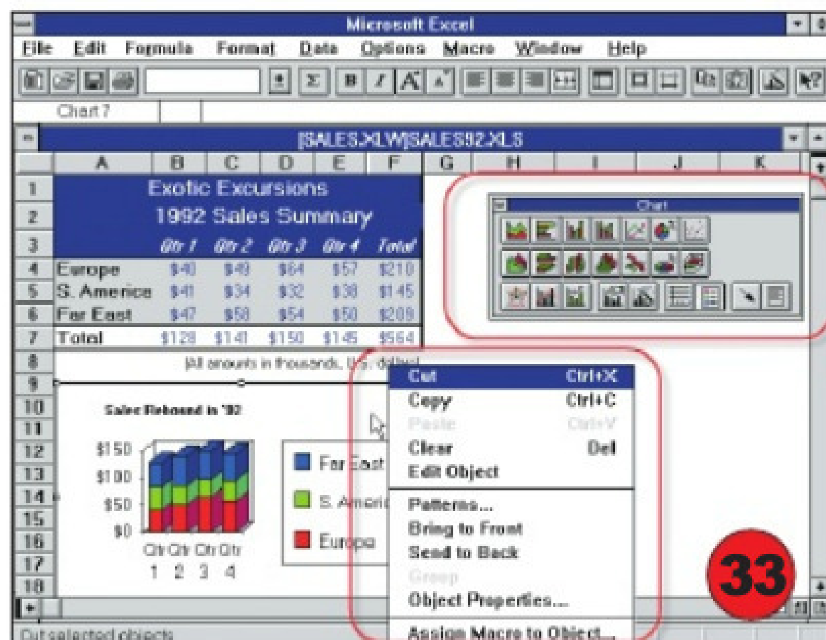
趣闻： 微软收购PowerPoint已被历史证实是非常明智的举动，现在该软件在Office诸多组件中的使用频率名列前三甲。但实际上，PowerPoint一直在受到各种各样的批评。其中最严厉的可能是来自于耶鲁大学图像大师爱德华·塔夫特，他说这款软件将形式提升到内容之上，暴露了商人将所有事情转化为销售宣传的态度；他甚至表示PowerPoint对2003年哥伦比亚号航天飞机失事也负有一定的责任，因为一些至关重要的技术问题被掩盖在了乐观的幻灯片之下。而软件的初始设计者与作者加斯金斯和奥斯丁也认为，将严谨的计划书变成简单化的幻灯片，避免撰写与思考细节，是对这款软件的不正确使用；而现在一些学生也开始用这款软件撰写读书报告，二位创始人对此表示深恶痛绝，他们认为孩子们需要按完整的段落思考和写作。

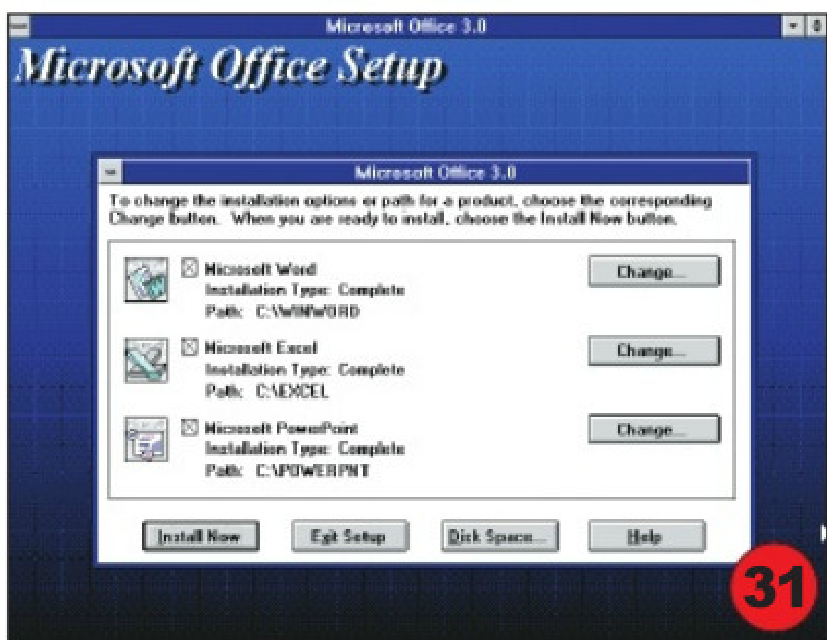

Access 1.1（1993年）同样奠定了经典的Access图形界面与功能

4.Office 3.0/4.x的出现

1993年8月30日微软在Windows平台上发布了Office 3.0套件。为何从3.0开始编号呢？原来此前微软已经在Mac平台上发布了Microsoft Office 1.0、1.5和2.9等3个版本号，此时就从3.0起始。之后除了4.0之外，Office在两个平台之间一直沿用版本交叉编号的方式，例如98/2001/2004/2008等，都属于Mac平台，而97/2000/2002（XP）/2003/2007等，则都出现在Windows平台。限于篇幅和关注点，本文自此之后，只讲述Windows平台上的发布情况。

这个套件的软盘发行包一共包含了18张软盘，其中包括整体安装盘1张，Word 2.0c安装盘6张，Excel 4.0a安装盘5张，PowerPoint 3.0安装盘6张。从软盘的安排来看，这还只是一个刚刚组合起来的拼盘，因为各组件之间仍可脱离套件独立安装，但从某种意义上来说，这个“拼盘”意味着一个新的历史时代的开始，从此之后各组件以同一只拳头合力出击（虽然初期仍是各自发行再集中为套件），使微软长期保持了Windows平台上该领域的霸主地位。套件中除了三大传统组件外，

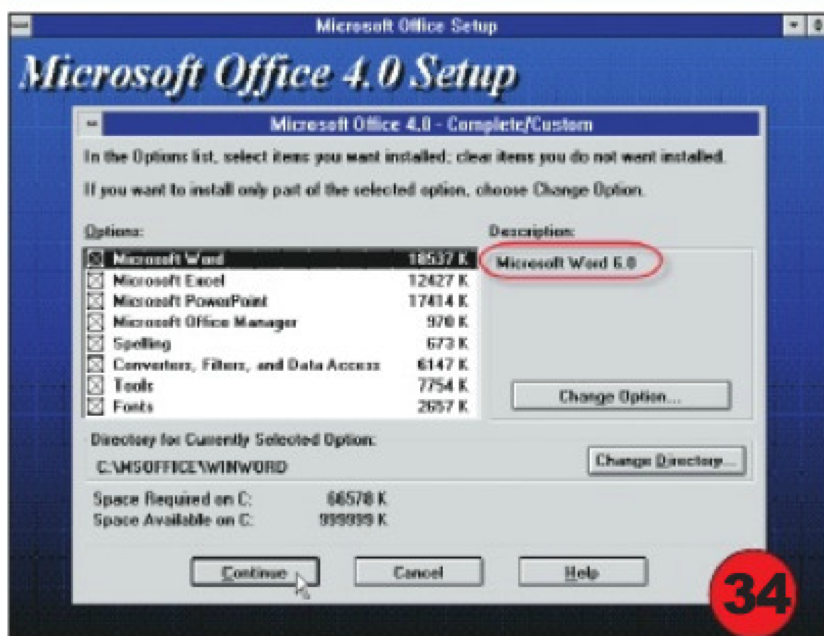

Excel 4.0a（1993年）中首次出现右键菜单和浮动工具栏，并具备了拖拽“+”号填充数据等易用性功能


Office 3.0（1993年）安装时的组件选择界面

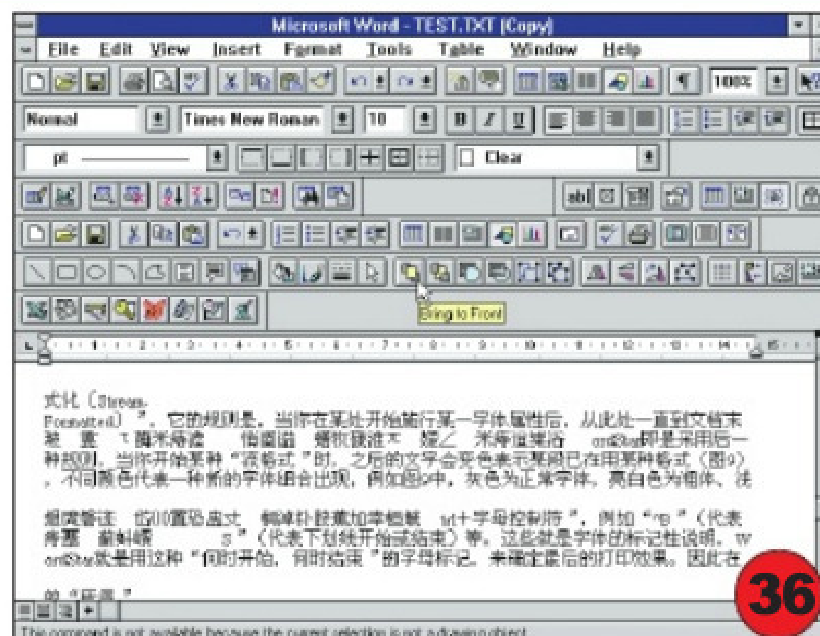

对Microsoft Mail授权的说明

还包含另一个组件“Microsoft Mail”的授权，但整个套件中并没有包括该软件的实体，要使用它仍需另行购买软件实体。

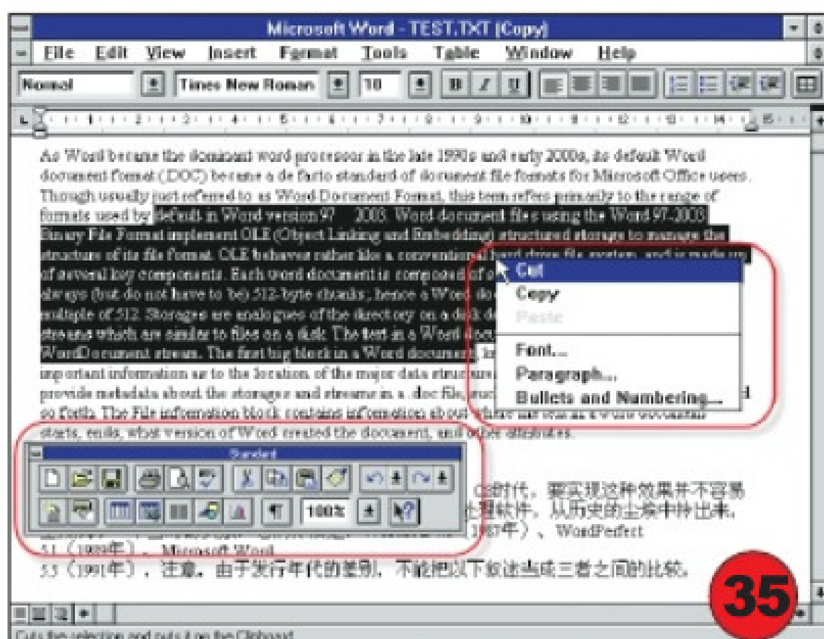
半年之后的1994年1月，Office 4.0面世。该套件共有软盘16张，但再也没有像3.0那样明确地分开为各种组件，而是采用一整套安装程序，整个安装流程已与现在的Office套件基本相同。该套件中包含Word 6.0、Excel 4.0a和PowerPoint 3.0，专业版中还包括有Access 2.0。为什么Word的版本号突然由之前的2.0起跳到6.0？你猜对了，还是为了与苹果系统上的Word保持编号统一（1993年苹果系统上的Word版本已是6.0）。同年6月份，微软将套件中的Excel升级为5.0，PowerPoint升级为4.0，套件版本更改为4.3，这是Office的最后一个16位版本。7月份，微软又为32位的Windows NT发行了Office 4.2版本，相比于4.3，这个版本中的Word与Excel都已是32位。



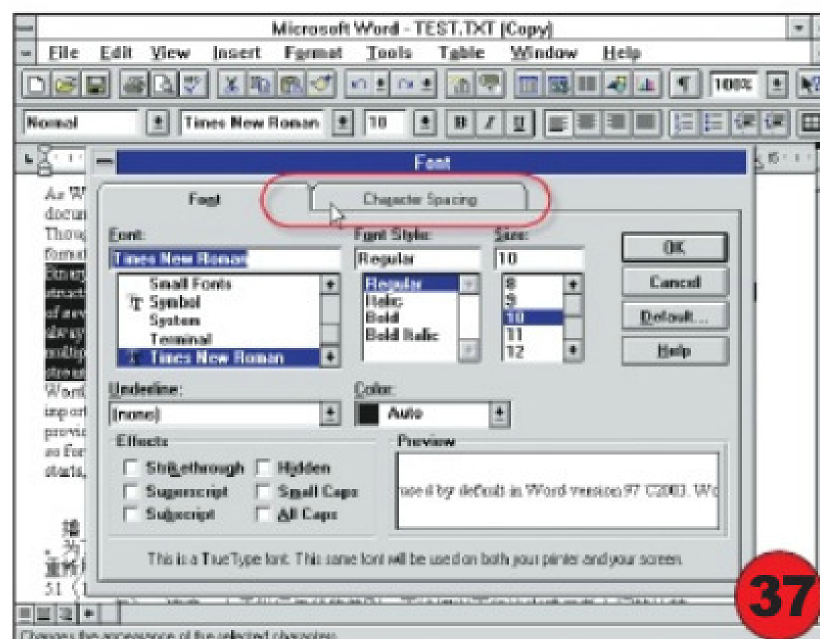
Office 4.0（1994年）安装过程中的组件选择界面，注意Word已经跳到6.0



相比Word 2.0的两个工具栏，6.0已经增加到8个，并且首次出现按钮上的操作提示（Tooltips）



Word 6.0（1993年）也开始支持浮动工具栏和右键菜单



Word 6.0中首次在对话框中出现多标签选项

Windows中后期：步步成熟之路

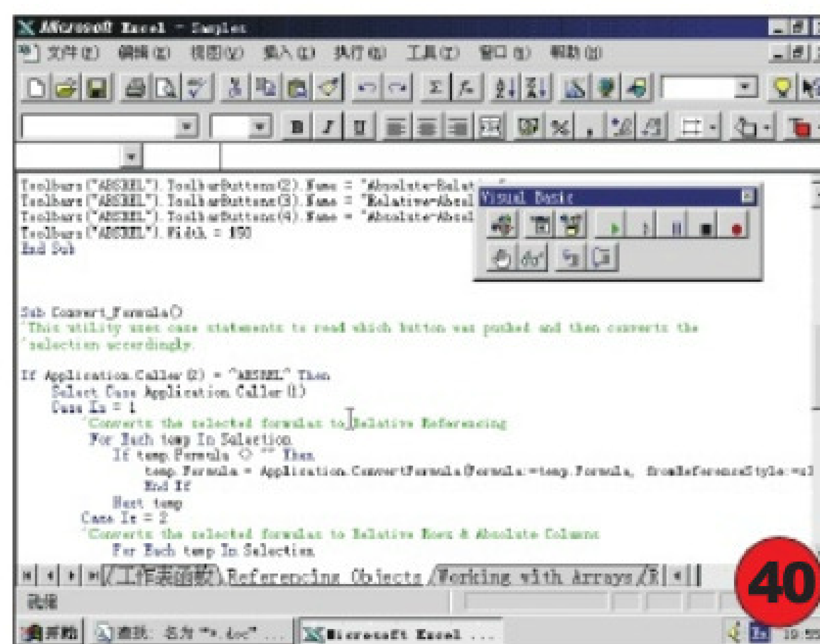
1.Office 95

1995年8月24日，微软发布了自己的第一个32位操作系统Windows 95（严格来说是16位/32位的混合体）。这一系统不仅使微软最终摆脱了IBM的控制，结束了多个DOS系统的竞争，同时更是打击了当时同为IBM合作伙伴的桌面图形操作系统OS/2。这无疑也为其上的应用程序扫清了道路，Office 95于8月30日紧跟其发布，可以说此时其市场前景已经没有什么疑问，有的只是自我功能的不断改进。不过对于中国用户来讲，这个Office的意义更为重大，因为它是第一个全中文的Office套件。

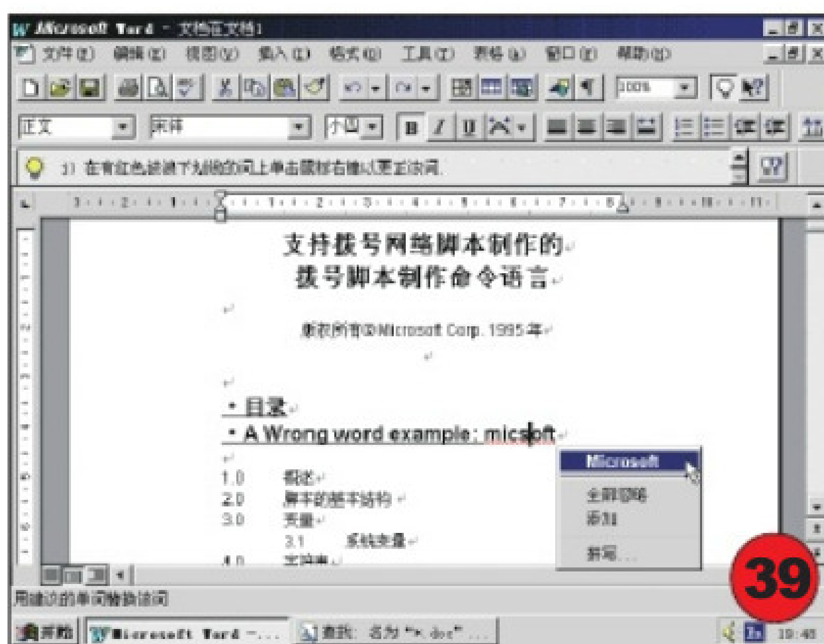
Office 95的开发版本号为7.0。这回从上版的4.x跃上7.0的原因在于Word，因为在上一版中，Word已经是6.0，为了与此相“配合”，本版不仅总版本号定为7.0，而且所有组件的版本号也全部改为7.0，从而结束了各个组件版本号不统一的“历史性问题”。Office 95分标准版和专业版两个版本发布，标准版包括Word、Excel及PowerPoint三大组件，专业版还正式将Access加入进来。



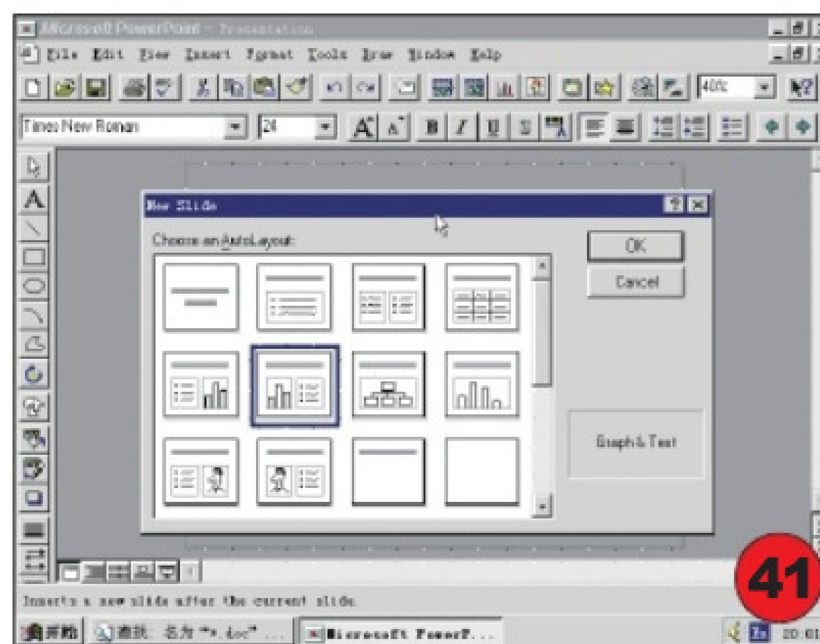
Office 95中文版（标准版）的安装界面



Excel 95除像Word那样增加了许多自动完成功能外，还可进行非常完备的VBA宏编写，打开了Excel应用的一扇重要大门

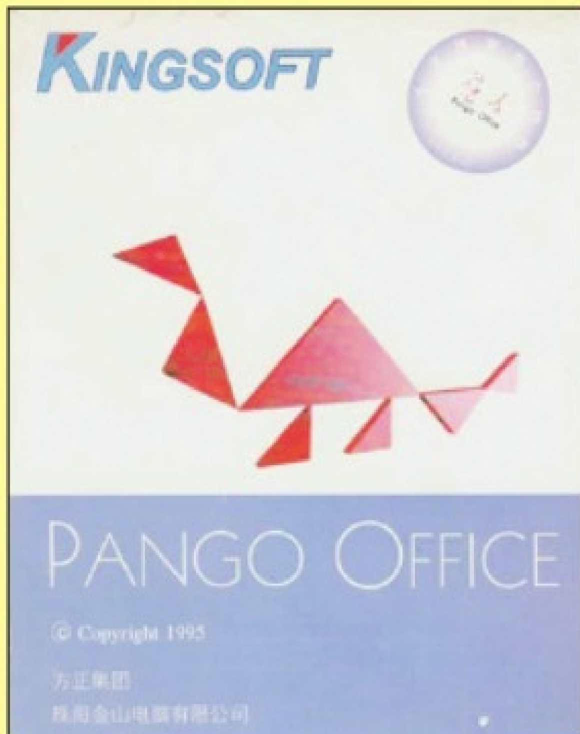


Word 95中增加了名为“智能感知（IntelliSense）”的自动完成技术，如自动添加编号和项目符号、设置标题样式等，此外还引入了自动检查拼写功能



PowerPoint 95增加了许多新的模板，并且工具栏设计开始与Word和Excel统一，遗憾的是不仅界面未中文化，编辑汉字时也易出现乱码。

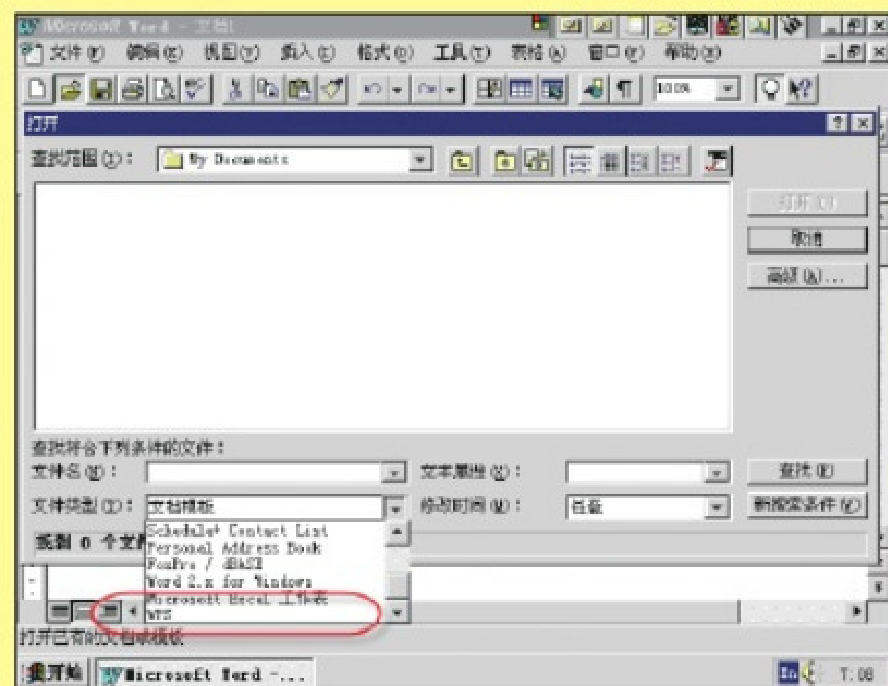
WPS的饮恨之痛



没有多少人见到过的金山“盘古组件”

从前文的截图中可以看到，尽管Windows一开始就内生支持双字节的中文汉字，但Word直到95版才开始全面支持中文编辑。之前的版本虽可显示中文，但仍是将一个汉字当成两个独立的字节处理，因此乱码问题从未解决。这可能也使得DOS时代中如日中天的WPS，一直没有被真正刺激到让自己适应Windows的那根神经。金山虽然在1993年面向Windows开发了一套包含“金山皓月、文字处理、双城电子表、金山英汉双向词典、名片管理、事务管理”等在内的“盘古组件”，但这套产品没有沿用“WPS”这个金字招牌，外加其中的字处理软件只是照搬了DOS版的界面，并非“所见即所得”，因此基本没有打开市场。

如果说Word 2.0、6.0已经开始吸引了部分使用WPS的中国用户，那么Word 95的出现完全就是当头的最后一棒。除了完美支持中文、十数年积累的排版与图形界面设计经验、另搭配一个非常易用的Win95平台之外，微软还将以往惯用的一个竞争手段瞄准了金山WPS。那就是做好竞争对手客户的“迁移”工作——别忘了在这之前，Word和Excel的英文版一直都未忘记在自己的产品中加入对WordPerfect和Lotus 1-2-3的兼容性帮助。1994年微软进入中国之后，最初意图收购金山，后又想将作者求伯君纳入旗下，均未成功。最后，他们找到金山，希望能够与金山共享各自的文档格式。而金山当时并没有认识到此举之后的深刻意图，很快与微软签署了一份协议——双方都通过中间格式RTF来读取对方的文件。于是在Word 95中，WPS的老用户们发现原来自己以前编辑的文档，也能在Word中正常打开并转换——这意味着WPS的客户，就可以很快是Word 95的用户。

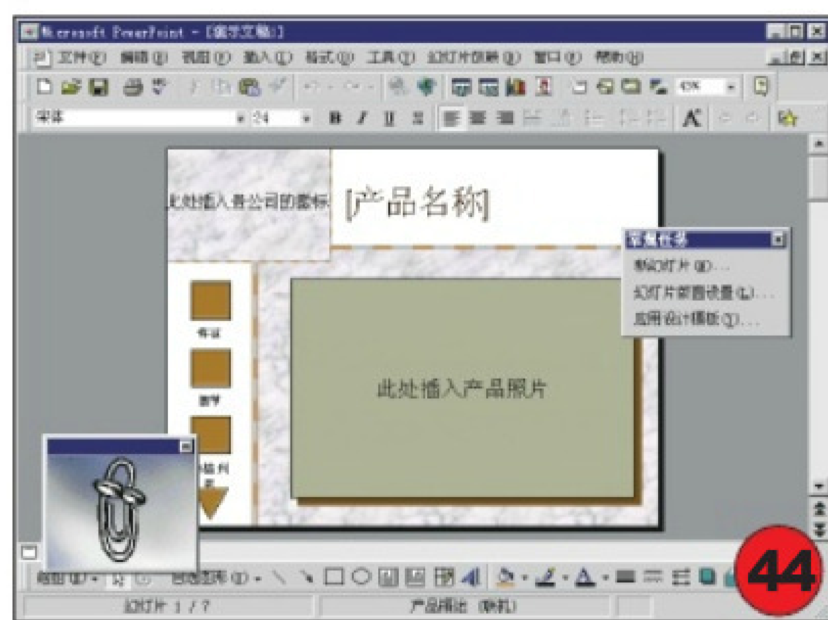

Word 95可以打开并转换WPS文档

1997年10月，求伯君终于开发出稳定的WPS 97，但此时Word 95、Word 97已在WPS的“真空”中占领市场长达两年多，Windows自身的升级加大了第三方开发软件的难度——别忘了这也是Lotus 1-2-3和WordPerfect当年所面临的困境。再加上又因之前的格式共享没能有效延缓用户转移的时间，最后虽然也取得了一定的市场份额，但对于WPS而言，这注定成为一场无法挽回的败局。

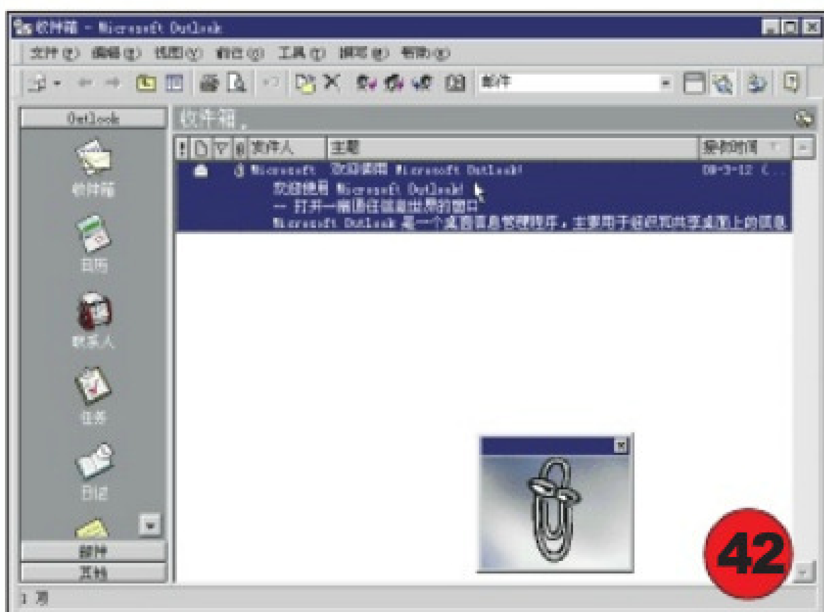
2.Office 97和FrontPage

1997年5月12日，微软发布了集成组件更多的Office 97（Office 8.0）中文版。在该套件中首次包含了以往捆绑在Exchange Server的邮件客户端Outlook，并自此后成为Office套件中的标准组件。同时就整个套件的性能提升而言，这一版本可被认作为Office历史上里程碑式的版本。全新的“命令条”概念，将原来的菜单和工具栏整合，用户可完全自定义自己的使用界面，在工具栏中加入菜单，或在菜单栏中加入工具按钮。此外，多级菜单、浮动菜单、菜单项目之前的图标、大眼睛的Office助手、语法检查（绿色虚线，有别于红色的拼写检查）等功能，也第一次出现在该版中。

此次与Office共用97版本号的还包括一个叫“FrontPage”的组件。这是一个所见即所得的网页制作软件，它也是微软买回来的一个产品，最初的东家Vermeer于1996年被微软收购，之后发布了软件的1.1版，但真正进入中国用户视线的，还是1997年的FrontPage 97。当时个人网站风尚刚起，这款软件可让制作者完全无视背后的HTML代码，像编辑Word文档一样“写”网页，受到了不少用户的欢迎。之后这款软件或包含在Office套件的高级版本中，或者单独售卖。但是，由于网页制作的精准性要求，“所见即所得”并不能完全满足用户的需求，加上该行业中另一个专业级软件Dreamweaver的出现，FrontPage成为Office套件少有的被竞争对手压倒的组件，在不愠不火的市场之下，2006年12月微软将该软件分拆为SharePoint Designer和Expression Web两个产品，并宣布永远不再继续FrontPage的开发。



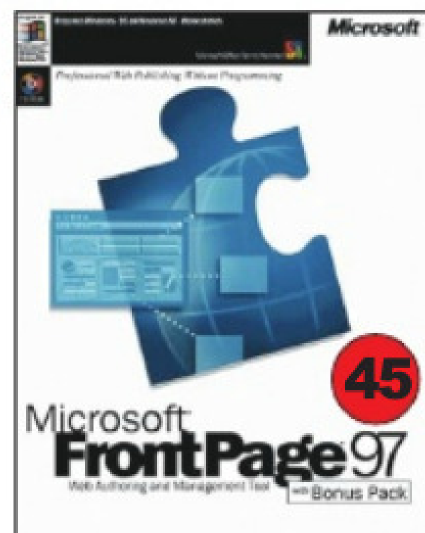
PowerPoint终于支持简体中文，并且界面也基本与整个套件趋同



新加入的Outlook尚不支持全文预览，必须双击邮件才可查看全文



菜单和工具栏的随意组合，注意首次出现的多级菜单和菜单项中的图标

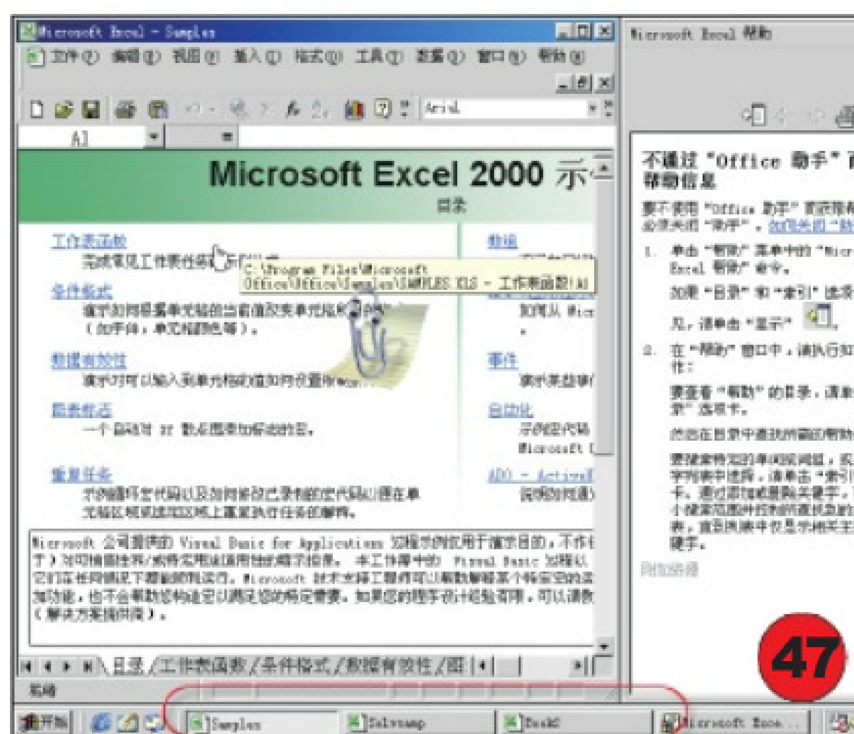


伴随一代互联网青涩记忆的FrontPage标志

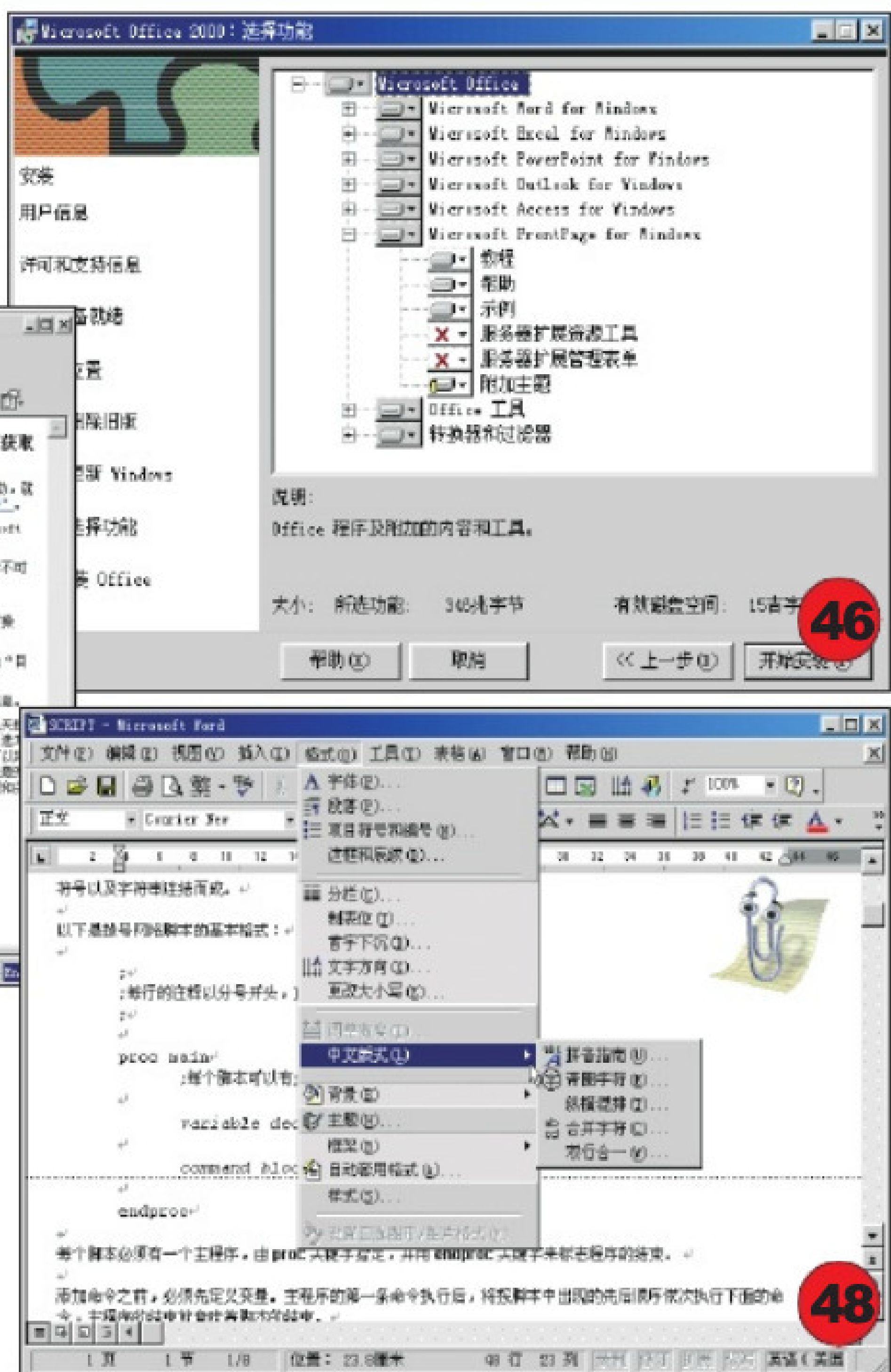
3.Office 2000、XP与2003

1999年8月30日，Office 2000（Office 9.0）中文版正式发布，在Premium版中第一次将FrontPage包含进来，并且为提高Web能力打包了IE 5和Outlook Express 5。总体来讲，整个套件提升最多的功能是安装、部署、管理和维护，新的安装程序支持自定义安装、恢复安装等功能，而Office本身也具备了自修复的功能。此外，该版Office还首次引入了“适应性”菜单项的功能，可将不常用的菜单项暂时隐藏起来。不过，对于中国用户来讲，该版本最令人心动的是加入了中文词句智能块选、繁简转换、中文手写输入以及包括拼音指南、带圈字符、纵横混排等在内的多项中文版式功能。

→Office 2000 Premium中包括Access和FrontPage



↑打开多个文档时，工具栏对应出现多个按钮，方便在文档间快速切换，此外，出现所谓的“帮助”窗格



→Word 2000中的适应性菜单以及中文版式功能

他们的Office故事与态度

辰烽（生于上世纪70年代早期，编辑）：我用Word比较晚，是从上世纪6.0开始的。最早在286时代，用的是WordStar，后来随大流也用WPS了。特别是希望汉字配WPS，简直是DOS时代的绝唱。我之所以改变选择是因为一个朋友牛哄哄的对我说，“知道什么叫所见即所得么？”我很木讷的摇头，从此开始掉进微软的圈套。

谁都有过年轻，谁都当过愤青。当年也真的想支持民族软件，市面上的民族办公软件我真的都是用过。很可惜，兼容性确实是个大问题，更大的问题是他们自己明明在模仿微软Office，却偏偏要表现自己的独立性，在一些设置上胡乱搞一套，总之让用惯了Office的人永远找不到，直到让你放弃为止。

我现在也在用Office 2007，没有什么原因。我这个人很在意配套，既然用着漂亮又不好使的Vista，不装上同样漂亮又不好使的Office 2007，实在对不住微软。Office 2007最大的问题就是Word文件格式——DOCX。每次我忘记转存为DOC，发给别人都挨骂。更可恨的是，可能微软嫌以前的菜单太土了，要不就是受了国产软件的启发，也把好好的菜单命令改得全然无处去找。以至于我家狮吼连连，我还要陪笑脸进行免费培训。最后不得不说的是，WPS曾经有过一个块选项，特别是纵列块的选择，是Word从来没做到的。

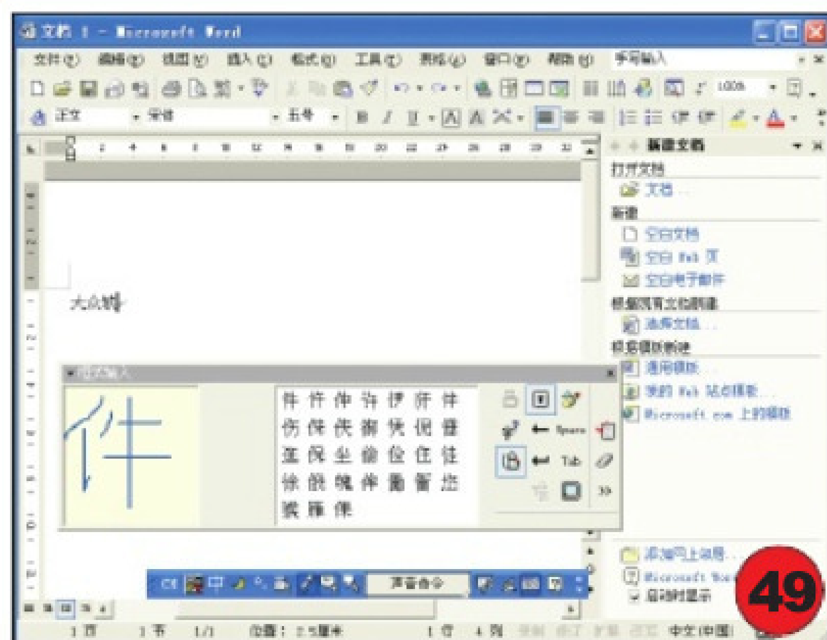
Shirley（生于上世纪80年代初，外资白领）：最早小学的时候家里买了286，貌似是用WPS的，很彪悍的字体，瓦蓝瓦蓝的。其他都没印象了。之后应该就一直用微软的了。现在在用Office 2003，前一阵培训的时候，小组准备Presentation的材料，一个来自印度的计算机天才负责Financial projection部分，他用最新版的Office 2007做出来了云里雾里的数据。最后在交上来的时候，问了一圈，没有人用Excel 2007，天才数据就生生憋在他的电脑了。所以等待普及，以便分享。

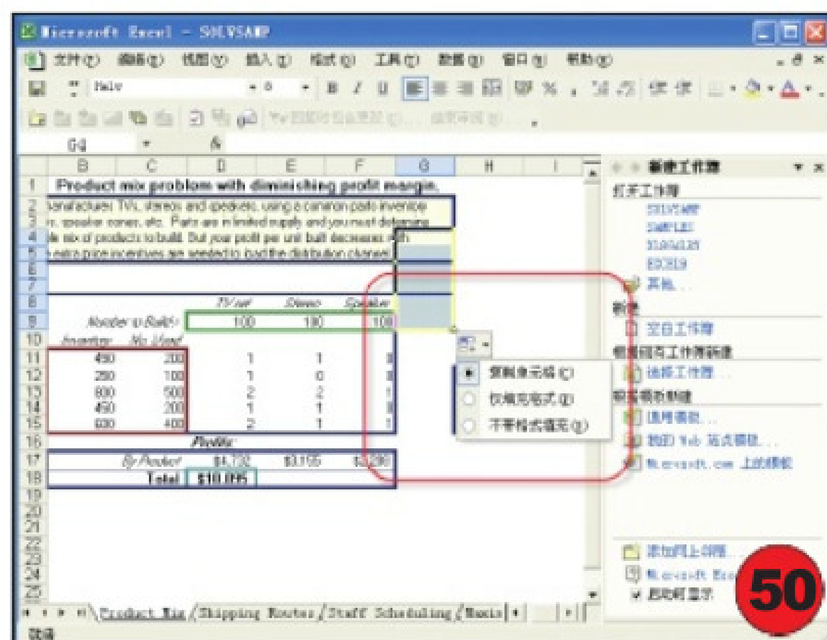
现在对Office软件的期待就是：反应快、上手容易，界面简洁友好，类似那个什么小动物助手的闹心东西没啥意义；最好有文件内部信息搜索功能，哪些文章出现过某一个关键词，“我的电脑”里面搜一下都列出来（还是已然发达至此了？）。

Stingland（生于上世纪70年代末，程序员）：我出生在小城市，接触电脑晚，高中时曾经在父亲的单位上摸过WPS。之后就直接在大学跳到了MS Office 97。Office 2000和XP我也都用过，但现在基本没什么印象了，感觉又是一下子从97跳到了2003。不过自从开始做程序之后，我就对Office套件中的Word非常感兴趣，原因很简单：它就是每一代程序界面模仿的最好对象。可以说Word跟着Windows一路走来，充当的就是楷模的作用。

这么一说我就记起来Office XP那阵，谁都在模仿Word XP风格，而2003出来后，又要改回来。至于Office 2007，那当然是一出来就马上找到安装上了，因为要模仿它的Ribbon啊，那时还想着什么时候有人能赶紧把这个控件做出来……但我主要工作的系统上还是装着2003，因为怕存出的文档被人骂。嗯，实际上，我现在用Office很少，写程序直接在Visio Studio里面，或者用EmEditor和EditPlus，装这套东西还主要是用来看别人的文档和研究用的。

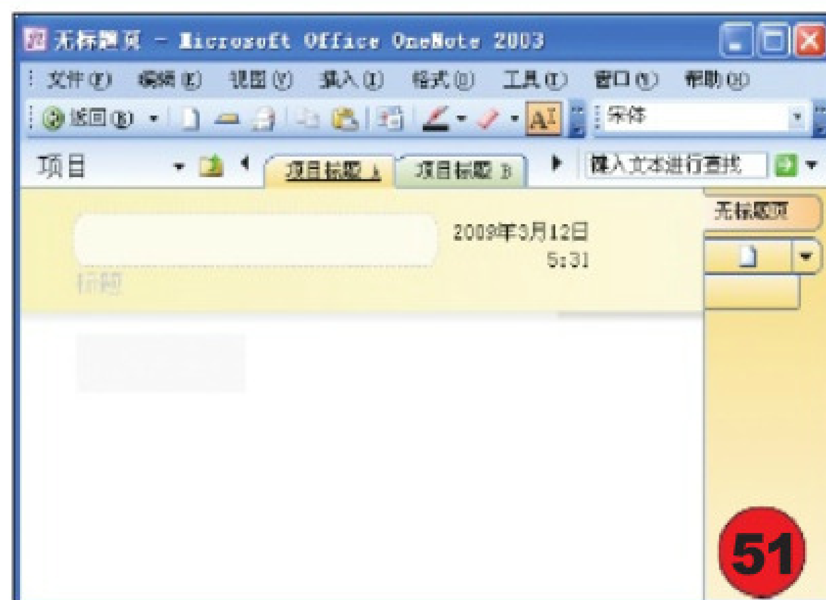
生铁（生于上世纪70年代中期，记者）：我和所有人一样，最初接触的电脑办公软件是DOS版的WPS。当时还在上学，学校能只要教电脑，就必然教这个中文办公处理软件。不过我对它印象一般，因为它界面不算美观，

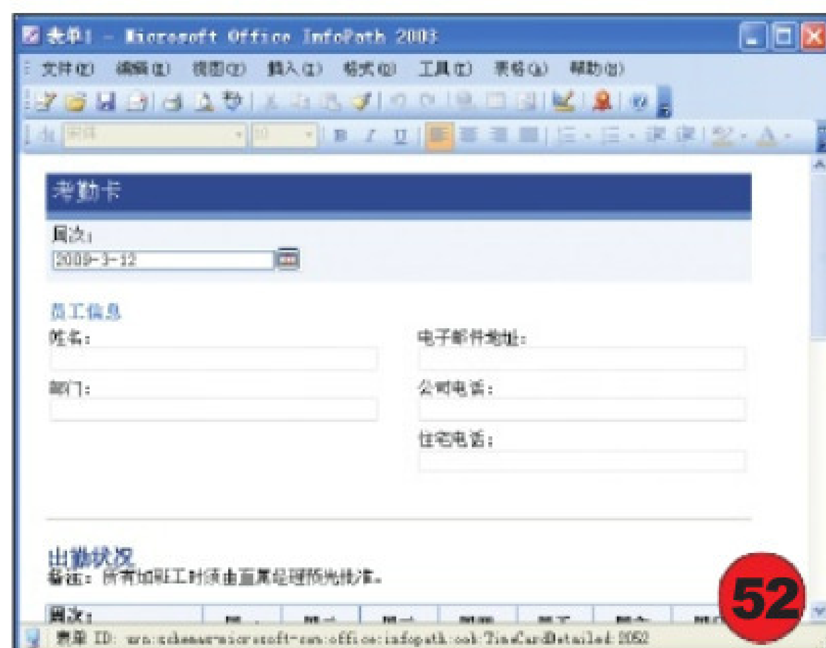

任务窗格、手写输入与声音命令


在Excel XP中，新增加的智能标记显得尤为有用

Office XP（Office 10）中文版正式发布于2001年6月19日。该版本面对Office越来越臃肿的界面，进行了一次大改善。整套软件的配色转为清淡，减少了花哨的界面，编辑界面右侧开启的“任务窗格”及右上“键入需要帮助的问题”很大程度上取代了多年以来到处乱跑的“Office助手”。而新增加的功能也以增强易用性为主，例如语音操作、手写输入，以及根据不同情景而提示后续操作的智能标记等。

Office 2003（Office 11）中文版的正式发布时间是2003年11月13日。由于下一代Office 2007的发布间隔时间较长，加上2007采用了不兼容前代的新格式，使得Office 2003基本成为持续使用时间最长的一代Office。本版套件最大的设计亮点其实是协作，这也是微软将其称作“Office System”的原因，配合网络功能众多的SharePoint，一个团队可利用它进行多种形式的协作。可惜的是普通用户对此并不感冒，也难得用上。全面支持XML标记的文档，是该套件的


OneNote 2003是设计优秀的便笺组件，最初为TabletPC设计，而后者却未能打开良好的市场销路


InfoPath 2003是一个短小精悍的表单开发工具，目前虽然使用者不多，但非常有推广的前景

他们的Office故事与态度

也更因为，我那时还没有在电脑中创作的习惯。我记得当时有些电视节目，还集中了一些知名的作家，谈写作的方式。有些作家早已开始了电脑写作，而另一些，认为看电脑对眼睛有伤害。后来，再接触到办公软件，就是大名鼎鼎的MS Office 95了。我开始试着用Word写作。工作后，用Excel和PowerPoint多了起来。

就在前两天，我还在想，其实Office这套软件还是做得不够直观——至少它还可以把一些更常用的功能分离出来。比如计算，它的提示不直观，如果你不查书，或不请教人，Excel里两列的乘、除法就不知道怎么弄；还比如Word，我一直研究在同一文本中的文本链接功能，后来是自己摸索半天学会的——这早就该在菜单里提供。我的意思是说——我不想学Office！我不是专职的文员，但我认为我的要求是最基本的要求，我不该费那么大力去学它。我认为这不是我的吹毛求疵，我认为它仍有改进的余地。我现在没有用Office 2007，不是我对它本身有意见，而是所有的MS产品，新一代都更庞冗、有不稳定因素，而且新软件的视觉特效并不是我所关注的，更何况各种功能键的位置还有调整，需要适应。Office它是工具，工具还是顺手为好。它最好不是需要一家企业聘用专人来负责的工具。

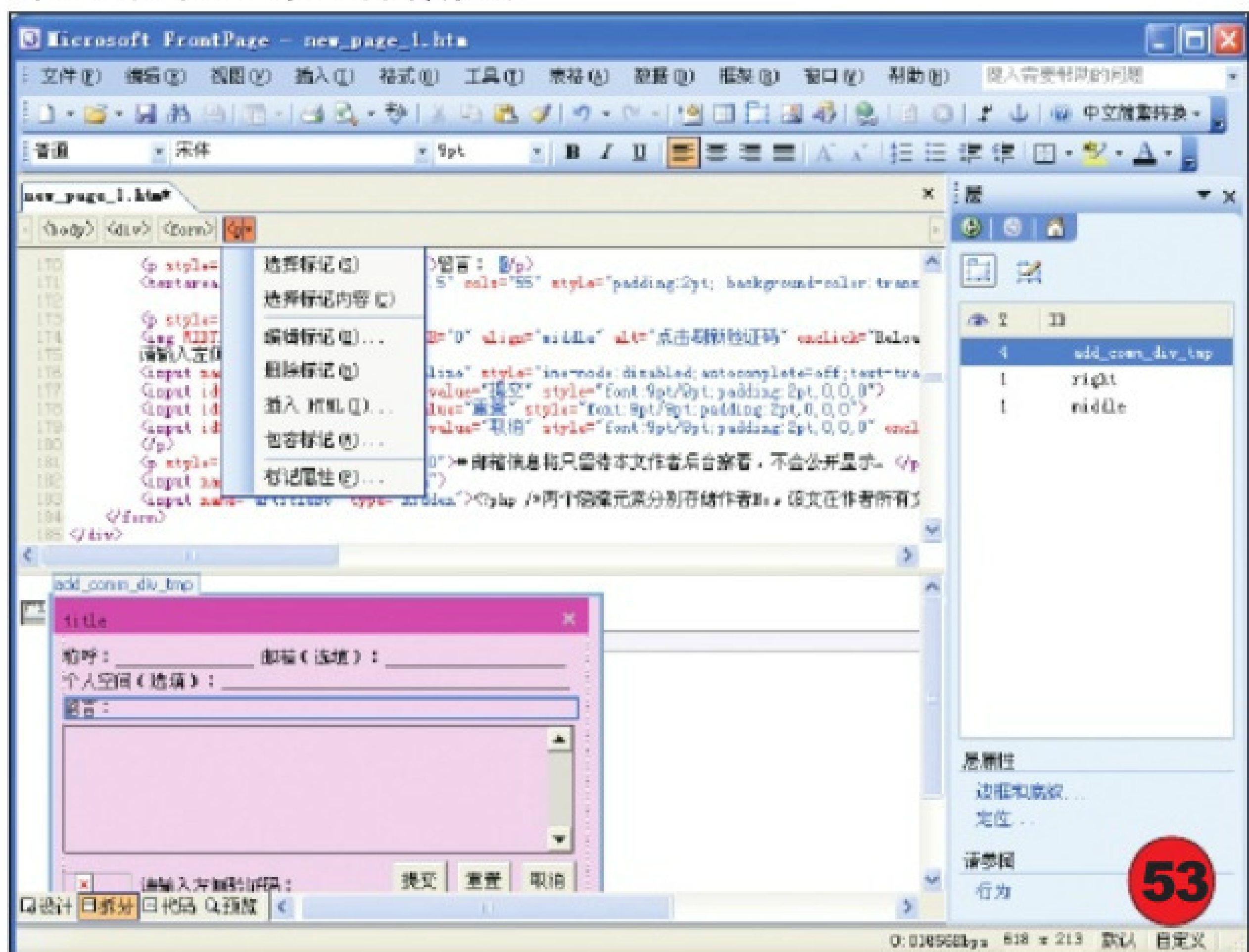
至于现在，我现在用微软的记事本来写作，它能使我集中精力在写作本身，而不是为那些回行后的字体改变，以及我敲了“1”它回行就自动为我添加“2”而头疼。

大川（生于上世纪80年代初，教师）： 小时候没怎么摸过电脑，大学直接就用了Office 97。在学校里的时候更新软件还是比较快，有新版本大家就闹腾着一起装上去了，但工作之后就没这份闲心了。这几年我的电脑一直都用Office 2003，但不幸的是，从去年开始，我发现我的学生们有不少都开始用Office 2007了，给我寄信来的附件我都打不开！精通电脑的朋友说有一个兼容插件，但装上后发现有些文档还是会走位，特别是Excel文档，打开之后还不能顺利编辑。这让我非常烦恼，最后一气之下，干脆我也换成了Office 2007，朋友说我又成了一只“害群之马”，因为寄给别人的文档也会有打不开的情况。但没有办法，有一堆学生你能怎么办？现在给别人发Office附件，还是会转存为Office 2003格式，但终究不方便，有时还会忘记……不太明白，微软动这么大干戈要做什么？

玲（生于上世纪80年代末，学生）： 打一开始我用的就是微软的Office，对其它这类软件则从没什么了解，甚至不知道它们的存在。感觉03还可以，各种功能按键排布比较清楚，用的时候比较符合自己的习惯。不过一般平时也就是用一下Word，顶多用再用一点PPT，其他的用起来感觉怎么样不好说。后来买电脑直接装的07，是被迫改用的，感觉很不习惯。首先就是按键排布不太清楚，很多原来用习惯的键都找不到了，而且上面的大项分类也不知道什么意思，只能一个个来回查。再就是格式问题，稍不注意就会忘了转存成03格式的，存到U盘上出去打印或者在教室电脑上放PPT都很不方便。

如果说有希望的话，就是希望Office 07能注意不同版本软件的衔接和兼容问题，比如说可以设置成默认存储为03格式的而不用每次再调。另外就是发现在用Word写作（主要是论文写作）的过程中，发现其有些功能纯粹多余，如邮件发送等；有些功能则待加强，如画图、拼写和语法检查等。另外要是能发展出一种个性化功能，以使每个人都能就自己的需要定制各项功能的版本那就太好了！

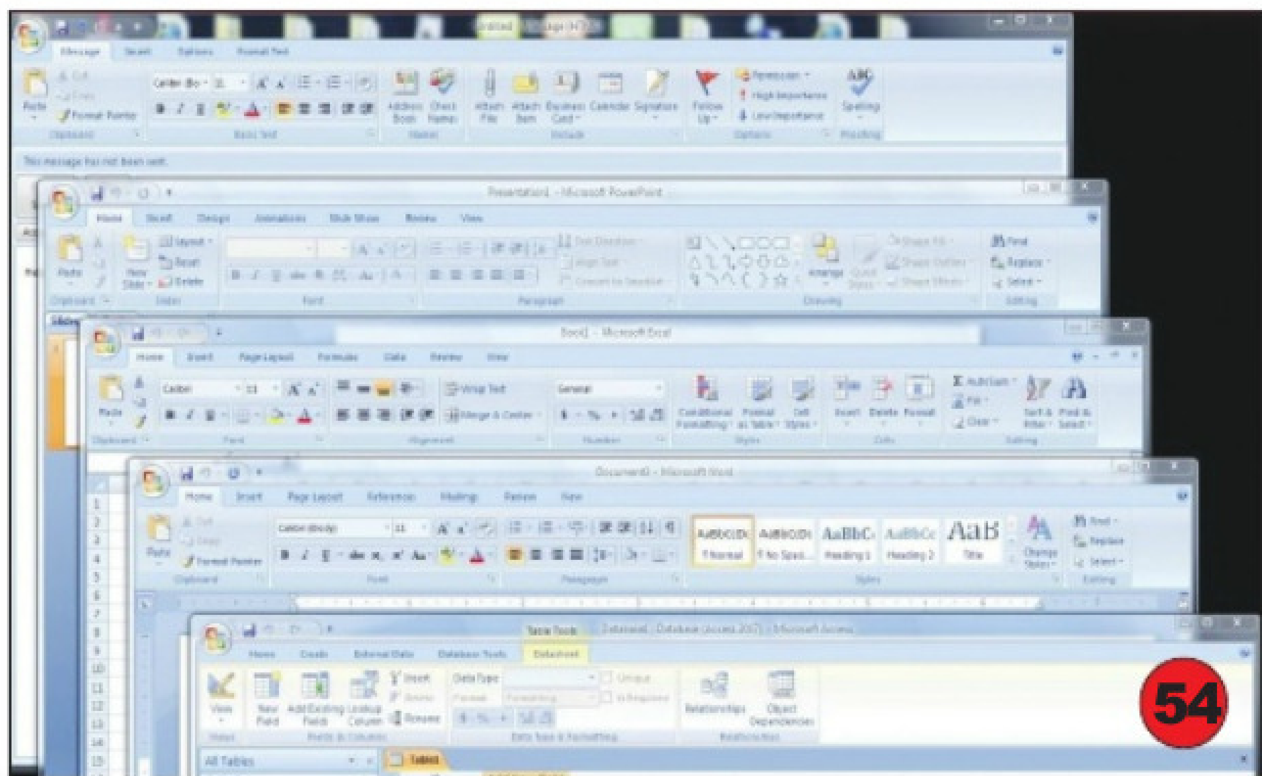
另一大功能改进，而且也是未来Office 2007改用全新格式的基础之一。在传统组件方面，笔者感觉功能更新最大的是FrontPage和Outlook，不过就FrontPage来说，这有如回光返照，因为这已是它的最后一版。此外，该版还增加了许多新组件，如便笺类软件OneNote、表单类软件InfoPath，以及一个小小的图片处理器。从套件中的新增组件来看，2003也是微软在多个方面进行尝试、探测的一个版本。鉴于这是目前最常见的一个Office版本，这里仅给出不常见的组件截图。



FrontPage 2003在输入提示、标记显示与选择、代码精练度等各方面都有了大幅提高，但个人网页制作盛世早已结束

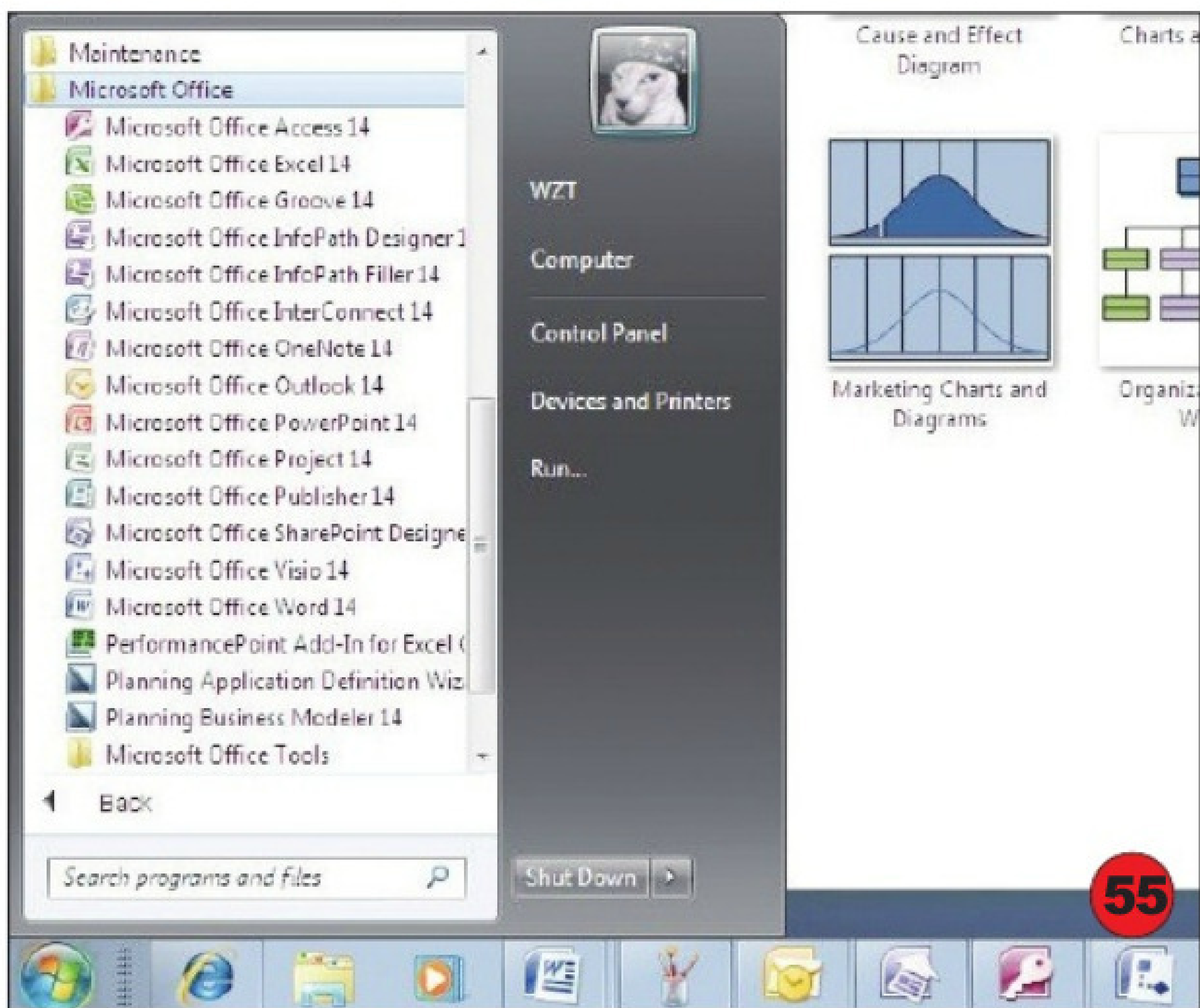
4.Office 2007与未来的Office 14

Office 2007（Office 12）是目前的最新版套件，中文版正式发布于2006年11月30日，该版本除了我们熟悉的Word、Excel、PowerPoint、Outlook、Access、OneNote、InfoPath、Publisher之外，还另有5个新组件，令人眼花缭乱。2007的界面变化无疑是所有Windows版本中变动最大的一版，它用Ribbon风格的控件代表了原来的菜单和工具栏，以期达到更快捷的操作；增加了许多优秀的图形设计元素，例如Excel中的新统计图模板和PowerPoint中的设计模板——但所有这一切改进都赶不上2007采用了一种向下不兼容的新格式，对老用户所造成的“伤害”。

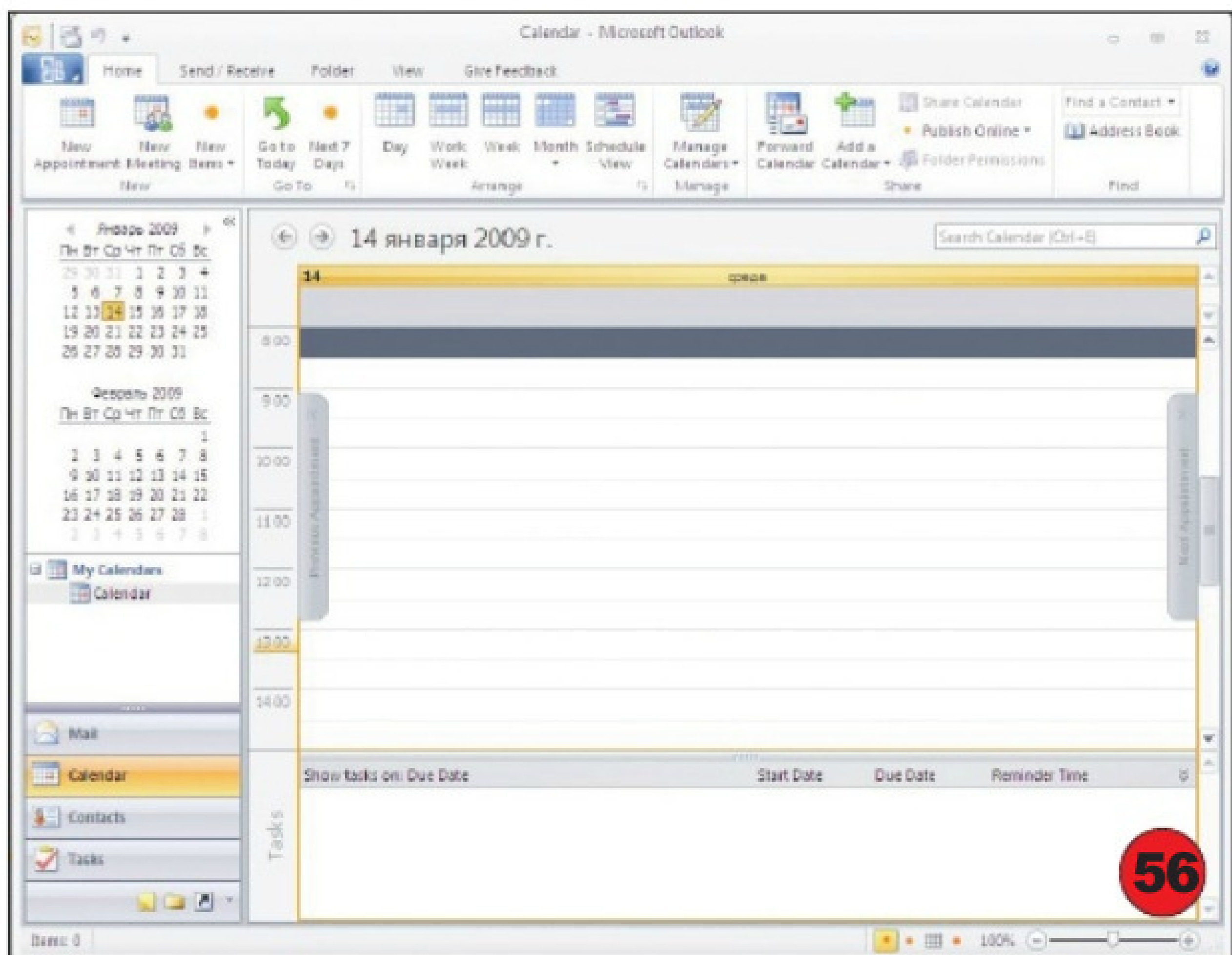


Office 2007给我们带来的Ribbon“墙”

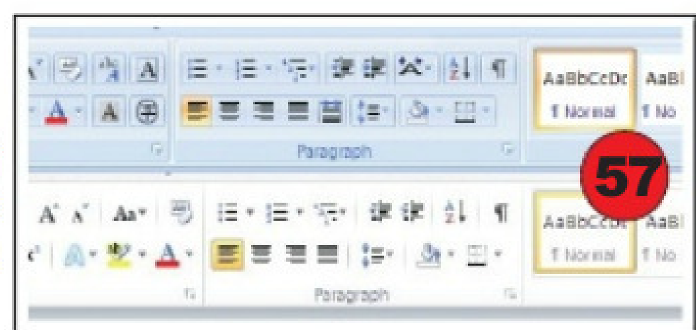
新格式所造成的影响尚未尘埃落定，在此暂时放下来等待将来的历史评说。最后让我们一起来看一下Office套件最新版的研发情况。新的Office套件版本号将从12直接跳到14，原因是在于“13”在西方文化中的不吉利性。目前Office 14尚在内部开发与测试中，但已经有界面图泄露出来。我们只能暂时从这些图片中推测将来的一些情况。



这张图显示了未来最高级别的Office 14版本将可能有哪些组件



↑Ribbon风格无疑将被继续沿用，这是Outlook的截图



→与Office 2007的上下对比，看起来新的配色与分组方案似乎在走下坡路，不过这也许说明不也什么，毕竟一切都在内测阶段

结语

微软Office经过DOS时代与Windows初期的十几年征斗，拿到了业内绝大部分的市场份额。自Office 95以来的逐版更新，不断在增补新功能、完美界面易用度。但Office 2007同时在格式与界面上做出了巨大变化（很多情况下二者都只居其一），这是对用户习惯的双重挑战。这无疑将再次引发人们一直以来对Office功能过度膨胀的质疑。另一方面，来自于Google文档和ZOHO Office等在线办公套件的威胁，却使微软也不得不在继续经营桌面软件的同时，开发在线Office以抗衡（限于篇幅本文不再介绍，对微软在线Office感兴趣的可登录http://workspace.officelive.com/一探究竟）。种种迹象表明，尽管微软Office风头正劲，但正面临着一轮新的挑战。对此我们拭目以待。P

我怎样才能加入“大众试客”的行列

www.poptry.com

“大众试客”群体由《大众软件》的读者及网友组成，从2009年1月1日起，只要登录大众试客网首页，选择“新用户注册”，按照提示完成注册过程即可加入“大众试客”的行列。另外，《大众软件》官方论坛“大软地盘”的注册用户均已自动成为“大众试客”的成员，用户可使用原有ID直接登录并申请各种试用产品。

“试用样品”需要归还吗 需要我支付额外的购买费用吗

只要试客能够在规定的时间内（具体时限请参考相关产品的申请须知）完成“试客手记”，并通过编辑的审核，就可以无偿获得试用产品的所有权。也就是说，这款产品将免费赠送给你，无论它的市场销售价格是多少。

注 需要试客承担相关的运输、保价及手续费等相关费用。相关收费标准按照实际发生费用计算，具体细则请参考“大众试客”网站的相关页面。

大众试客团购启事

大众试客的第一次团购活动正式开始啦！从2009年4月8日起，登录大众试客网站就可参加团购活动，以优惠价格购买海尔迷你组合音响。本次团购活动仅限大众试客注册用户参与，参与团购者请登录大众试客网站，并在相关页面提出团购申请。参与本次团购名额共40个，每人限购一套。

海尔MDV-H880多媒体组合音响



这款产品非常适合在卧室或书房等环境中使用，它由两只无源立体声音箱和一合多功能一体机组成。MDV-H880的无源音箱采用密闭式箱体结构，体积小巧，可减少对桌面空间的占用。多功能一体机结构经凑，外壳以金属材料为主，结合镜面面板和蓝色LED背光，视觉效果不错。一体机整合了DVD影碟机、功放功能，支持CD/VCD/DVD/MP3/MPEG4/WMA等多种影音格式，内置Dolby Digtal（AC-3）和HDCD解码器，并提供丰富的输入/输出接口。值得一提的是这款产品还提供了USB接口，可直接连接MP3、MP4或U盘等设备，并播放其中存储的多媒体文件或浏览JPEG格式的照片。





↑丰富的输出接口，可满足各种需求
←采用密闭式箱体设计的立体声无源音箱



USB接口



前面板镜面设计，非常漂亮

明基E1050t触摸式数码相机



年初申请试客的明基E1050t，上周接到试客工作人员打来的确认电话，非常激动！完成汇款等手续三天后就收到了寄来的E1050t，试客的工作效率还是很高的，这里首先对大软和试客表示感谢！下面说说这款相机吧。

最近比较忙，暂时没有样张给大家看，就先谈谈入手把玩一天后的心得吧，主要是外观和操作方面。以前也用过一些国产和国外品牌（索尼、尼康、佳能……）的DC，相比而言，明基1050t的制作工艺处于中等水平，金属拉丝工艺的机身，质感略有些单薄，重量很轻。我觉得E1050t的材料和做工是其优点之一，DC本来就强调便携性，所以重量一定要有优势。E1050t外形设计比较时尚，如果能带点复古风格，可能会更好看一些。当然外观风格和产品定位也有关系，总体来说E1050t的外观很不错。


强烈的金属质感，不过带来麻烦是拍摄的时候反光强


按键的质感非常好，有一个专门的防抖键（电子防抖）

E1050t最显眼的就是3英寸大的触摸屏，很酷！分辨率也非常好，灵敏度相当高，使用起来非常顺手。因为有了触摸屏，所以相机取消了大部分操控按键，只留下了“Disp”和回放键，我甚至觉得这两个按键都可以取消，这样机身还能再小一点！完全放弃机械按键的设计，要是胆子再大点，快门键都可以取消。

E1050t拍摄模式非常丰富，虽然不提供手动模式但其他情景模式还是很齐全的。另一方面，我发现大部分情景模式对光圈的控制不太合理，比如风景模式，光圈是f3.1，我觉得风景模式光圈至少应该是f8才合适。

首先要提到的是触摸式对焦/拍摄，这个模式只要点击一下对焦区域的任意点，相机自动对焦然后拍摄，这不仅可以方便的选择对焦点，更可以有效降低按动快门所带来的抖动，且拍摄时滞明显降低。当然，如果喜欢按动快门的手感，那么右侧那个对焦点选择模式可以让你选择对焦点然后按动快门来拍摄。

对焦模式方面，除了常见的AF、微距以外，还有一个特别的“PF”模式，就是所谓的“泛焦”，它可以将焦距固定在“超焦距”状态，使极大范围内的图像都是清晰的。“PF模式+触摸式对焦/拍摄=点击对焦框内任意点就进行拍摄”，E1050t这一几乎没有任何延时的拍摄方式让这款相机成为极佳的人文拍摄机——它让我们可以抓住很多瞬间，适合拍摄街头巷尾人或事。另外在应对突发事件时，可是非常有用哦！


拍摄模式太丰富了

一句话点评



我认为E1050t是非常适合人文拍摄的一款相机！

外观得分：★★★★★
性能得分：★★★★
功能得分：★★★★

试客ID：钢铁侠
所在地：北京

正在申请的产品：
微星Wind Board330主板、航嘉魅影H920机箱

漫步者R301T多媒体音箱

一句话点评

手机放在音箱旁边，在来电或短信的时候音箱里不会发出讨厌的干扰音了！

外观得分：★★★★
性能得分：★★★★★
功能得分：★★★★

试客ID：carl0032
所在地：河南

正在申请的产品：
迪兰恒进HD4830显卡、明基E1050t数码相机、微星Wind Board330主板、航嘉魅影H920机箱



carl0032发表在大众试客网站上的点评内容：

1.为什么选择这款产品：刚好需要
2.喜欢这款产品吗：喜欢
3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

两只超薄卫星音箱的造型很棒，低音炮的造型略显方正古板了，不过整体看来尚算不错。

5.这款产品的优点是：

个人认为最大的优点是手机放在音箱旁边，在来电或短信的时候音箱里不会发出讨厌的干扰音了！另外音质方面，它的低音表现令人惊艳，有些像缤特力A350耳机的低音，这是让我没有想到的。可能是没有煲开的缘故，中频表现一般。

6.这款产品的缺点是：

对于这个价位的音箱，能提供这样的音质和造型已算上品。我个人认为它唯一的缺点就是没有线控，让我感觉很遗憾。如果它有线控的话，将是一款各方面相对比较完美的音箱。

7.对这款产品，我还有话要讲：

作为试用者来说，在音质表现等很多方面我还没有深入测试。整体来说，漫步者R301T是一款物有所值的产品，很期待它煲开以后的音质表现。

航嘉电源转换器PSB404

一句话点评

有2个独立的USB插口，给MP3充电就不用再带充电器了！

外观得分：★★★★
性能得分：★★★★★
功能得分：★★★★★

试客ID：fcskyer
所在地：厦门

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机



carl0032发表在大众试客网站上的点评内容：

1.为什么选择这款产品：刚好需要

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

插头与插头之间间距较大，用几个插头也不觉得拥挤；有2个独立的USB插口，给MP3充电就不用再带充电器了。

5.这款产品的优点是：

产品整体外观看起来很舒服；插座边缘有横条，这样拔出插头的时候不容易打滑；每个插孔都配备了独立的指示灯，当通电时会发亮；解开包装袋，插孔上有塑料密封壳，很人性化；电源转换器背后留有壁挂孔。

6.这款产品的缺点是：

插座边缘的横条可以设计得柔和一点，这样抓起来不会手疼；插孔背面的指示灯凸出部分较多，显得有些突兀。

7.对这款产品，我还有话要讲（心得点评等等）：

产品造型看起来很舒服，就是白色部分很容易脏。另外指示灯集中在一侧，如果正好指示灯一侧朝墙角放的话，不容易观测到工作状态。

《魔兽世界》周边体验套装

一句话点评

魔兽世界的地图挂在墙上很炫，朋友来了还可以炫耀一下！

外观得分：★★★★★
性能得分：★★★★★
功能得分：★★★★

试客ID：lisiming0725
所在地：石家庄

正在申请的产品：
明基E1050t数码相机、微星Wind Board330主板、航嘉魅影H920机箱

lisiming0725发表在大众试客网站上的点评内容：

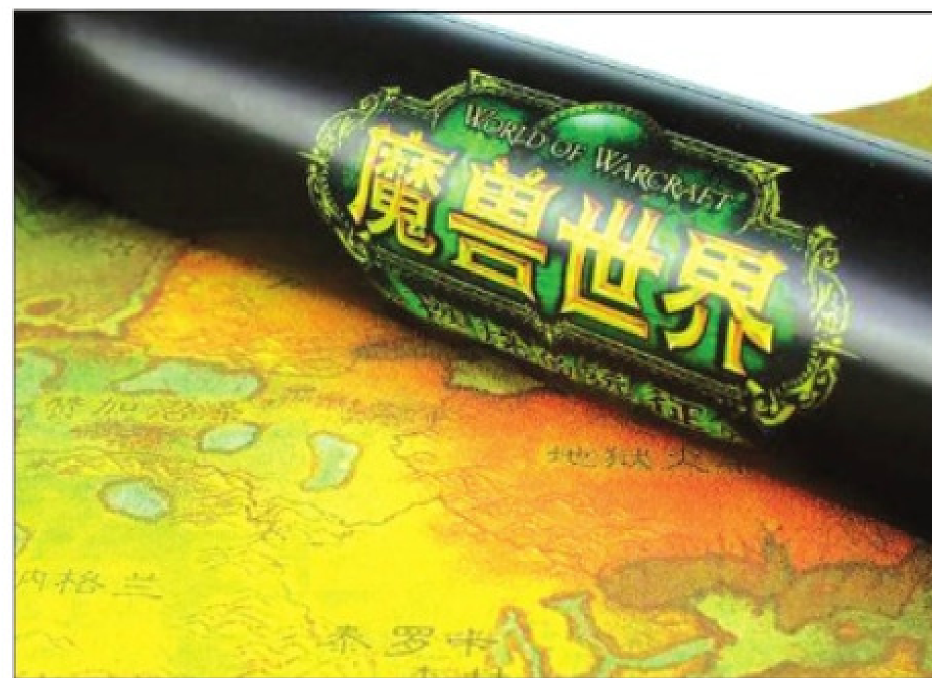
1.为什么选择这款产品：喜欢它的品牌

2.喜欢这款产品吗：喜欢

3.此产品是否物有所值：是

4.这款产品最吸引我的地方是：

风靡全球的《魔兽世界》周边产品，本人就是《魔兽世界》玩家，何况我自己玩的就是血精灵，吸引我的地方就不用多说了吧。魔兽世界的地图挂在墙上很炫，朋友来了还可以炫耀一下。



5.这款产品的优点是：

血精灵吊坠的做工很精细，地图鼠标垫印刷很精致，手感很好。外包装也很新潮。

6.这款产品的缺点是：

地图鼠标垫感觉涩，鼠标走在上面不顺滑（ps：本人用mx510和ie3复刻）。

7.对这款产品，我还有话要讲（心得点评等等）：

总体做工很精致，外观也很漂亮。

唐缺：因为能宅，所以必宅



林晓：本期隆重推出的游戏小说主厨是——唐缺！他也是“游戏剧场”的老作者了，一篇《我是兜兜》笑翻编辑部众人，也让看杂志的读者重新发现了休闲小游戏的魅力。唐缺，成都人氏，现居京城，自诩为卖字为生的无业游民。主营幻想类文学，以奇幻为主，科幻、武侠、游戏小说均有涉猎。主要长篇作品有《九州·英雄》《九州·龙痕》《九州·云之彼岸》，以及即将上市的《九州·星痕》《登云》。另有中短篇若干，散见于多家国内杂志。



每次见到唐缺，总觉得他的脸色又苍白了些，头发又长了些，腰部的“游泳圈”又厚了些……也许这是我的幻觉，因为据唐缺本人交待，他的确还是每天下楼遛狗的（说到这儿，那条名叫“垃圾”的混血狗就在客厅里干嚎了一声），间或也在屋子里跳跃，绝非缺少运动或者阳光之类……不过，想到他这1米8几帅小伙儿本可以笑傲写字楼做MM杀手，还是颇为遗憾，深感“宅”之误人，真真罄竹难书。这家伙对报刊采访极度敏感，尤其反对曝光，坚持“你既然看见了鸡蛋，就不必要关心是哪只鸡下了蛋”的态度，强调的就是“高调写文，低调做人”。所以，以下采访又是完成在网络上的提纲式我问（简称Q）他答（简称A）。

Q.为什么选择宅在家里写作；

A.其实最简单的理由是，不必按时起床。作为热爱睡眠的人，朝九晚五的生活最大的困扰就是睡觉总睡不够，而蹲在家里做无业游民就能轻松自由地安排时间，不用在闹钟响起的时候悲鸣一声：“我还想睡！”说白了，不过是一种在家里坐班的上班方式而已，节省了路费，变成了电费网费。

Q.作品中哪个最满意；

A.我对自己写的小说评判比较严苛。相对而言，在自己的作品中，字数稍长的都会感觉有或多或少的缺陷，倒是篇幅短小的可以在结构上讨巧，有时能写出让自己感到喜欢的东西。目前个人比较满意的有童话体游戏小说《我是兜兜》，奇幻《长生》和武侠《灭劫无常》，都是很短小的玩意儿。《长生》《灭劫无常》各自入选当年奇幻、武侠年选。

Q.正在进行和将要进行的写作计划；

A.目前正在进行一个武侠电影剧本，以及准备开工的一个新的九州长篇，在此过程中会穿插着完成一些中短篇。由于《九州·幻想世界》正面临种种困境，所以希望今年能尽量多生产一些九州题材的作品，略尽绵薄之力。当然也一定会响应林晓同学的号召，多写一点游戏小说，不然她威胁说不请我吃饭还要逼我替她养猫，后果很严重……

Q.评述一下国内的奇幻文学以及奇幻杂志；

A.这个问题很难回答，因为诚实地说，我的阅读趣味从来不在奇幻上，即便是自己的样刊也很少看。但从对市场的了解而言，奇幻文学在经历了几年前的虚假繁荣后，目前正处在震荡期，不管小圈子里如何洋洋自得的吹捧，销量说明一切。所以个人感觉，奇幻圈子还是应该少一些无谓的争吵攻讦或者盲目自大，踏踏实实多出产作品，早日渡过眼前的艰难时世。

据我所知，不管面临怎样的困难，现在的几家奇幻杂志都在努力而积极地做着自己的事情，这是值得钦佩的。

Q.介绍一下宅男的生活；

A.作为一个正义的已婚男士，我对“宅男”的说法持保留态度。其实我既不控动漫也不沉迷游戏更加不可能有社交恐惧症，不过是个多数时候懒得出门的懒鬼而已……如果一切社交活动都发生在我家家门五百米之内该多好！

Q.为什么选择心跳这个游戏，最近打算写推理小说吗；

A.只是喜欢尝试不同的题材。和我写九州小说相仿，我觉得游戏小说也应该多多拓宽思路，增加不同的趣味，不要总在“魔兽”之类的东西上打转。我就曾在《大众软件》上以“打企鹅”“是男人就下一百层”“黄金矿工”这3个热门小游戏为背景分别写过游戏小说。如前所述，以打企鹅为背景的游戏小说《我是兜兜》是我感觉比较满意的一篇作品。

《心跳回忆》是一个很有意思的游戏，算是一个时代的经典，以此为题材写小说本来就有点怀旧的意味在里面。顺便说，我玩的版本就是当年大软发行的纪念版……游戏中美女如云不必多说，各具特色的人设天然就是写侦探小说的框架。所以写出了这么一个侦探题材的小说。考虑到这个游戏本来是纯爱系，因而没有添加血腥或暗黑的成分，虽然那才是我的个人兴趣所在……

不过我始终只能算半个推理爱好者，虽然阅读了大量推理名作，对于纯粹本格推理的复杂解谜过程始终觉得枯燥乏味。推理小说给我的最大乐趣在于宏大离奇的基本诡计设置以及出人意料的罪犯与犯罪动机，而不是具体犯罪过程，包括本格推理中常见的密室杀人和不在场证明等。所以我会不断地在小说中添加推理小说的元素，但不会写真正的推理小说。

Q.业余喜欢什么，除了写文还干什么，喜欢玩什么游戏；

A.最大的爱好就是吃饭和睡觉……身为一个不爱好运动的人，却偏偏喜欢看足球和篮球，并且总在熬夜看球时发现无业游民的好处。作为达拉斯小牛的球迷，常泡某知名篮球论坛，与火箭蜜们相互调戏，乐此不疲。

游戏方面，兴趣比较杂，从模拟器小游戏到星际、cs都玩，虽然水平烂到发指。最喜欢的是“仙剑”系列，也曾以此为背景在大软上写过一篇小说，虽然作为迷宫白痴走起迷宫总是很痛苦，《仙剑三·问路篇》简直就是个噩梦。

此外也曾玩了两年多网游，尽管离沉迷还差得远，但还是感觉有些浪费时间，所以终于戒掉了。

Q.给自家的作品一个定位，或者总结。

A.作为职业写手，希望能不断写出有趣有可读性的小说，上对得起版税稿费，下对得起读者的零花钱。始终抱着“读者比作者聪明，所以别以为你玩的那点小花样能轻松占上风”的心态，战战兢兢地编故事。

名家新作

就像声音交织成旋律一样，
就像丝绸被缝制成衣服一样，
就像蓝天里有白云一样，
就像水中有鱼儿畅游一样，
就像阳光之下有花朵盛放一样。
将来，跟我一起生活的人也会出现吧。
试想想，
我身边的那个人的事情，
我想亲近的那个人的事情。
透过互相凝望，心意相通，
我由此得到新生。
如果那名为‘恋爱’的话，
我，
或许正在谈恋爱……

心跳回忆之电击梦游事件

■四川 唐缺



“喂，快点打开电视，有大新闻了！”早乙女好雄在这个休息日的早晨打电话来说。我从不安的睡梦里烦躁地醒来，打开了电视。电视台的新闻主持人一脸严肃，正在通报重要新闻：动物园新引进的杀人无尾熊昨晚破笼而逃，不知去向。动物园火速报警，警方借助电视台提醒市民保持高度警惕，因为这种无尾熊性情凶暴、力大无比，很容易伤人。

我摇摇头，这可真是件麻烦事，多了这么一头危险的野兽在外面流窜，出门的人都得提心吊胆了吧。但突然之间，我想到了点别的什么，心里微微一颤。

我扭过头，看着自己挂在墙上的外衣。外衣上沾着一根奇怪的毛发，是棕色的。那个颜色我很熟，因为就在昨天，我刚刚到过动物园，亲眼见识了那只可怕的无尾熊。那时候围观的人们一个个都露出害怕的神色，看着无尾熊庞大的身躯在铁笼上不断撞击，发出哐哐的巨响，那一身棕色皮毛在铁栏间显得很醒目。

一

一切好像都是从伊集院丽家的圣诞之夜开始的。我们已经是三年级学生，这将是毕业前的最后一次圣诞舞会，所以现场难免有一些依依惜别的气氛。不过除了伊集院丽这家伙始终是那么傲慢无礼，以及伊集院家的管家神态有些奇怪之外，这一次圣诞晚会并没有什么特异之处。大家绝口不提毕业的事情，脸上堆满欢笑。

“好好享受吧，对于你们穷人来说，这样的盛宴一年也就只有一回吧！”伊集院丽还是那么的阴阳怪气，尖尖的嗓音让我一听就厌烦。而这句台词简直三年都没变过，更是让人觉得恼火。据他说他家腌泡菜都用的金刚石，当然这一点我无缘得见，但上一个学期他被绑架的时候，伊集院家可是货真价实地出动了私人军队，真是让人大开眼界。听说当时绑匪吓得腿都软了，在坦克的威胁下乖乖投降。

伊集院丽带给人的不快并没有持续多久，因为我很快就见到了诗织。藤崎诗织和我青梅竹马一起长大，从我家的窗户就能看到她的窗台，她是我一直以来在心里倾慕的女孩。我们国中三年并没有同校，却幸运地在高中时代重逢了，没想到她已经变得那么漂亮，学习也那么好，难免让我自惭形秽。这三年来，我努力学习，努力参加社团，一次次地约诗织出去，就是想要打动她的心。如今高中生涯进入了最后一个年头，对于目标能否实现，我真是半点数都没有。

诗织似乎一点也不知道我内心的煎熬，很大方地邀请我跳舞。我看着她美丽的脸，心里有点迷糊：这会是我们俩最后一次跳舞吗？

一曲舞毕，我没有再邀请别的女孩跳舞，独自坐在椅子上发愣。这时候有人拍我的肩膀。

“那么多漂亮的女孩子，你居然像木头一样地坐着，未免太傻了吧？”说话的是早乙女好雄，我的好朋友，专业收集所有女孩子情报的探子，也是我最重要的情报来源。我叹了口气，没有回答，但我的目光所指，分明给了他答案。好雄对着我神秘地一笑：“刚才你和她跳舞的时候，

我可在旁边替你观察哟，藤崎同学好像有点紧张呢。”

有点紧张？为了什么？难道她也对我有好感，所以才会紧张吗？一刹那我觉得心里又燃起了希望。这时候害羞的美树原爱一点点向我这边挪过来，想要开口又不好意思。我站了起来，主动请她跳舞。她很高兴，脸上泛起了红晕。

这之后大家交换了礼物。我很希望能拿到诗织的礼物，但拆开之后，里面是纽绪结奈自制的电击器。根据说明，这种电击器可以让一头大象当场晕倒。可怕的科学少女啊，不愧是连美国国防卫星都有办法劫持的狂人。但这个电击器我拿到手能有什么用呢？防色狼吗？

“你的运气不错了，总算拿到一个女孩子的礼物。”好雄苦着脸对我说。我看着他手里的东西，哑然失笑，他真是好命，居然得到了自恋狂伊集院丽的自制写真集。

“拿回家垫桌脚吧。”我对他说。

回去的时候，下起了雪。我裹紧围巾，正在自责衣服穿得太单薄，却发现诗织也遇到了同样的烦恼。这种时候当然不能表现得太小气，我赶紧把外衣借给了诗织，告诉她我正热得慌。诗织没有拒绝，这让我很高兴。

在吸溜着鼻涕走出伊集院家大门的时候居然被人拦住了。那是伊集院家的管家，今天进门时他的表情就很奇怪，现在又找到我，想要做什么？

“那个……你、你好……”管家涨红了脸，结结巴巴地说，“你……我……我想……不知道你能不能……”

我一头雾水地站在那里，听着他这串不知所云的话。忽然管家“啊”了一声，转身快步走开了。我一扭头，原来是好雄跟了上来。

“照我看，纽绪送给你的防狼电击器，还是有点用的。”好雄的笑容很奇怪，我看出他心里有事，情绪很低落。

“我刚才向美树原同学告白了，”好雄低声说，“她拒绝了我。”

美树原爱吗？那个和人说话都不敢抬头的女孩？好雄这家伙真是乱弹琴。没办法，我只好陪他回家，安慰了他许久，夜深了才回去。

路上的积雪已经很深，白晃晃的，我深一脚浅一脚地踩在雪里，心里还在想着诗织。如果我去向诗织告白，也会像好雄那样被无情地拒绝吗？那时候我会是什么反应呢？我的心情从来没有像现在这么忧郁过，即将到来的毕业之日，忽然间变得那么令人恐慌。

二

晚上我睡得很不踏实，不停做着各种各样的怪梦，可惜大多都不记得了。在最清晰的一个梦境里，我好像是回到了很小很小的时候，还和诗织关系很亲密的时候。我们一起在附近的公园里游玩，在一棵大树的树皮上刻下记号，比赛着身高。那真是让人缅怀不已的童年时光。

醒来时已经是中午了，幸好今天是周末，不必去学校。我伸了个懒腰，慢慢从床上坐起来，忽然发现挂在墙上的外衣上沾了点什么东西。那是好雄的外衣，因为我的外衣昨晚已经借给诗织了。我把外衣拿下来，仔细一看，不由愣住了。

那是一片树皮。

我回想着昨晚的行为，好像没有什么动作会让自己的衣服上沾上一块树皮，而且脱衣睡觉的时候也并没有留意到。那么这块树皮从哪儿来的？

我很纳闷，努力回想着昨夜的细节。可以肯定的是，一直到进入好雄家脱下外衣时，我身上都绝对没有这块树皮。这之后呢？我仔细想着，却发现记忆有些模糊，甚至于连我到底是怎么从好雄家走回来的都有点记不清了。我唯一的印象就是在回去的路上我不断地想着诗织，想着我万一被拒绝会怎么办。

等等！万一这一段并不是真的呢？万一这一段也是我梦境的一部分呢？我发现我的头脑出现了一段空白。我甚至还记得进入早乙女家时，好雄的妹妹优美跑过来纠缠了我好一阵子，要我去看她收集的战斗人玩偶。可我本应当抓紧时间安慰她失恋的哥哥，这个不知轻重的小女生。在圣诞晚会上时也是这样，优美不知为了什么事一直在缠着好雄，当时好雄那张可怜的苦瓜脸哟……

之后呢？之后我好像真的记不起来了。到底发生了什么？

我决定给好雄打个电话，抬起手时我一下子浑身一震。我的手上也粘着一小块树皮，真是奇怪了，我到底干了些什么？正在手足无措，电话铃响了，是好雄打来的。



“你怎么样？感觉好点了吗？”好雄问，“我一直都在为你担心呢。”

“什么好点了？”我不明白他在问什么，“你在担心些什么？”

“昨天晚上你不是被电击器电了一下吗？现在好点了吗？”好雄说。

电击器？电了一下？我扭过头，看了一下放在桌上的电击器，突然有点明白了。我深吸一口气，用很冷静的口吻含含糊糊地回答：“还好吧。说实话，我现在脑子都还有点晕晕乎乎，你能把昨晚发生的事情再给我讲一遍吗？”

“昨天晚上在我家的时候，你正在摆弄纽绪同学的圣诞礼物，结果突然被电了一下，昏过去了。我和优美吓坏了，幸好马上发现电流很微弱，不像她宣称的可以电昏大象。那肯定是纽绪同学故意的恶作剧，谁拿到她的礼物谁倒霉……不然以她的理科天才，绝对不可能意外漏电。”好雄说。

这么一说我真是想起来了，我的确有这个印象，在好雄家把玩那个电击器，似乎是优美对它很感兴趣，想要观赏一下。我苦笑一声：“那后来呢？”

“后来你醒了。我看你还有点头晕，想送你回家，你不肯，非要自己走。你都忘了吗？”

“没有，我都想起来了，”我说，“只是确认一下。毕竟人并不经常有被电击的机会。”

放下电话，我松了口气。原来是被电击了，我还以为得了奇怪的失忆症呢。如此说来，衣服上和手腕上的那片树皮也很好解释了。我做梦梦到了和诗织一起在附近的公园里玩，在树皮上刻画印记比赛身高，但实际上，可能是我被电后晕晕乎乎自己到公园里逛了一圈。这不是什么大不了的事情，休息休息就能好。

我在家里呆了一天，哪儿也没去，感觉身体不再有其他问题了。星期一上学一切如常，下午参加篮球社社团活动时，我故意加大了运动量，也没有觉得身体有什么不适。放学的时候，我在校门口遇到了美树原爱。

“那个……请问……可以和我一起……”美树原爱深深地低着头，说话声音像是蚊子在哼哼。我明白她的意思，是想和我同路回家。过去几年里，我也曾好几次和她一起回家，但现在，美树原爱有了特殊的意义。

“我刚才向美树原同学告白了，她拒绝了我。”这是好雄说的话。我忘不了他说这话时忧伤的神情。虽然他被拒绝了，但我还是不希望伤害他的心，哪怕只是放课后和美树原爱一起回家。“对不起，我刚刚想起来，我得去图书馆查几本书，”我说，“你先自己回去吧。”

美树原爱红润的脸色一下子变得惨白。她低声说了句“打扰了”，几乎一路小跑着离开了学校。我知道我的借口很生硬，仓促间却也想不出更好的了。不过谎话既然出口，我也只好装装样子，无可奈何地回到学校里。

我在校园里乱逛，肚子饿得咕咕直叫，偶然一抬头，才发现自己无意间已经来到了理科实验室的门口。实验室里冒出一股刺鼻的化学药品的气味，不知道是谁那么晚了还在做实验。我正想着呢，门被拉开了，一个女生从里面走出来，那张脸我很熟悉，是全校公认的理科天才少女纽绪结奈。纽绪是个科学怪人，一直热衷于各种疯狂的科学实验，看到她出现在实验室倒是半点也不奇怪。

纽绪看了我一眼，用她惯有的阴沉嗓音说：“这里不是普通人来的地方，你应该珍惜你的生命。”

见鬼，这难道不是学校公用的实验

室吗？可不是某个科学怪人制造毁灭地球的武器的私人场所。何况一说到“珍惜生命”，我就气不打一处来。“我也想珍惜生命，但是偏偏抽到了你的圣诞礼物，真是……运气不错。”我一边说，一边牢牢地盯着她的脸，想从上面看出点什么来，但纽绪的表情始终没有变化，保持着她那令人不寒而栗的万年冷笑：“哦，原来最后是你做了实验品。可我记得实验手册上说得很明白，不要轻易对自身使用……”

这家伙越说越可恶了，难道拿到她礼物的人其实是被当做实验品吗？“我可没有对自身使用！”我很不高兴地说，“纽绪同学，这个东西会自己漏电，你为什么不写在……实验手册里？”

纽绪的口气活像一个创造世界的上帝：“主宰者赐给实验品一点彩蛋，也是合情合理的。你在什么地方被电的？”

“在早乙女好雄家里。”我闷闷地回答。纽绪看了我一眼，转身进了实验室，“啪”关上了门。

几天之后，新年到了。我所熟识的女孩子们，藤崎诗织、虹野沙希、古式由加利……纷纷给我寄来了贺年卡，美树原虽然可能有点伤心，也仍然寄了卡。我正在考虑要不要邀诗织一起出去走走，优美却找上了门来，这个小女孩总是那么主动，和她的哥哥一样热情过度。我不好拒绝，只能陪着她去神社了。唉，这本来应该是个和诗织约会的好时间。

“你哥哥……最近怎么样了？”我旁敲侧击地问。

优美大口嚼着章鱼烧，过了好半天才回答我：“什么怎么样？还不是老样子，成天跟在女孩子屁股后面转，搜集各种情报。”

看来好雄的心情恢复得挺快，我想，倒是满符合他的性格。事实上过完新年，好雄就看上去完全如常，经常在社团训练时过来看我，给我带点饮料。但他并不知道，我内心的恐慌忧郁远远大于他。那一次电击，好像给我带来了大麻烦。

三

麻烦的一开始就是新年的第二天早上，当我睡醒后，觉得右臂有点疼。抬起胳膊一看，上面有一块青肿，像是睡觉时在床上什么地方不小心碰了一下。但我左看右看，不觉得床上有什么东西能造成如此的杀伤力，这张床我都睡了好多年了呀。

我也并不是太在意，背上书包出门上学，走到门外花坛时，发现去年刚种上的一棵小树的一根树枝被人折断了。“谁这么不像话！”我骂了一句，到花坛里查看，一靠近就愣住了——那根树枝的高度，刚好到我的胳膊。而且看断茬，断得很脆，像是被人撞断的。我伸出右臂，在断枝处比划了一下，一股寒意从脚底升起，一直凉到背心。

我低下头，看着树下一直延伸到花坛另一端的脚印，试着把自己的脚放到脚印上。严丝合缝。与此同时，我也发现了鞋



帮上沾着的泥土。从颜色和质地来判断，就是花坛里的土。

我猛地冲回家，给好雄打了个电话，告诉他我发烧了，让他替我请假。然后我靠在床上，拉过被子蒙住头，恐慌像潮水一样把我淹没。

我睡觉之后出过门吗？我究竟干过些什么？为什么我完全不知道呢？

我得出了一个可怕的结论：我梦游了。

梦游这种病，危害性可大可小。如果只是在自家门口窜来窜去，碰翻几个花盆，踩死几棵草，应该不算什么大事。但万一跑到街上被车撞了怎么办？万一拿起刀子……怎么办？

我跑到卫生间，用凉水冲在头上。一月份的水寒冷刺骨，让我稍微镇定了一点。首先要弄明白为什么梦游。我的身体一向比较健康，尤其上了高中以来，为了获得诗织的青睐，我加入了她担当经理的篮球社，把体格锻炼得相当不错，几年来也只得过几次无关紧要的小感冒而已。

我忽然灵光一现：电击！就是圣诞之夜在好雄家里的那次电击！如果说最近在我身上发生了什么特异事件，就只有那一次电击了。被电之后，我甚至失去了当天夜里的记忆。

我突然想到了更可怕的事情：圣诞第二天早上，沾在衣服上的那片树皮也有了答案了。并不是我回家路上到附近的公园里去发疯，而是睡着后梦游了！我在梦里梦到和诗织一起游玩，但我的真人其实就在那时候梦游到了公园，并且在衣服上沾上了树皮。然后我回到家里，倒头就睡，完全忘记了之前发生的事情。

我的第一反应是打电话告诉好雄，但犹豫了很久之后，我又把电话放下了。这件事不能传出去。3月1日的毕业典礼已经临近，在这种时候传出梦游症的消息，肯定会影响我的毕业成绩。我的目标在二年级时就已确定：进入本地一家一流企业工作，但一流企业会收容一个患有梦游症的员工吗？这个员工说不定会半夜梦游把公司的资料全都偷走吧……

最后我做出了决定，谁也不告诉，瞒着大家。但每天夜里睡觉的时候，我的不安情绪越来越浓，甚至于一看到枕头就害怕，因为我不知道我睡着之后会干出些什么。每天早上起床后，我的第一件事就是检查全身上下，检查衣物，生怕再出现什么树皮、伤痕之类的。

但一星期过去了，什么事情都没发生。说真的，这比梦游真的出现还要让我觉得难熬。在学校里，我总显神情郁郁，一星期都没有想到去约会诗织，以至于消息灵通人士好雄不得不跑过来提醒我：“喂，该约一下诗织出去了，不然她会开始冷淡你的！”

他看了看我的表情，把手里刚打开的饮料递给我：“你是不是有什么事瞒着我？怎么灰头土脸的？”

“没什么，大概是临近毕业，太紧张了吧。”我回答。

“不会有问题的，”好雄安慰我，“这三年来，为了得到诗织的青睐，你小子可是在很拼命地学习呢！”

我附和着他点点头。再好的成绩也没办法改变梦游的事实呀。

这一天我心里沉甸甸的，爱情和前途的双重压力让我脑子昏昏沉沉，吃完晚饭就无精打采地躺在床上，不停地唉声叹气，很早就不知不觉睡着了。这一夜又做了很多梦，但我半个都记不起来。

早上起床后按照惯例检查身体和衣物，好像并没有什么意外，但是等等！衣服上，尤其是衣袖和裤腿上，好像带了点异味，此外房间里隐隐有一点腐臭味。我的心猛然抽紧了，吸溜着鼻子，顺着臭气的来源，来到了书桌的抽屉旁。没错，臭味是从书桌里钻出来的。

里面会放着什么？一只断掌？一颗人头？我颤抖着，但终于还是不得不拉开抽屉。我的眼睛紧闭着，直到那腐臭的气味几乎要熏得我呕吐起来，才睁开眼往抽屉里看。

抽屉里放着一个塑料袋，透过透明的袋身，可以看到里面包裹着毛茸茸黑乎乎的一团东西。我仔细分辨，忽然看清了嘴、鼻子和爪子。

就像是又一次遭到了纽绪的电击，我看着这个塑料袋，不知所措。这是隔壁山田家的黑猫，昨天刚刚死去。家长山田老头瘫痪多年，脾气古怪，唯一的陪伴就是这只和他一样古怪的黑猫，让家人们很看不惯。终于盼到黑猫死去——我甚至怀疑是不是他们下了毒——家人迫不及待地把它裹进塑料袋，扔到了垃圾桶里，甚至都没想到挖个坑把它埋掉。昨晚放学时，我正看到这一幕，还在嘀咕着死猫会不会传染细菌呢。

——但现在，这只猫竟然出现在我的抽屉里。我扑到玄关，抓起我的鞋，果然也带了点垃圾的臭气。

我几乎可以想象，昨天晚上，当我沉入梦乡后，是怎么样偷偷地溜出家门，在

臭气熏天的垃圾堆里找出那只死猫，又把它带回房间，放进抽屉的。

这么算起来，截止到现在，我已经梦游过三次了。第一次，我跑到了附近的公园，蹭回来一块树皮；第二次，我在街边花坛里穿过，弄断了一根树枝；第三次，我从垃圾箱里捡回来一只死猫。

据说梦游中的动作是人潜意识的反应。那么，这三桩莫名其妙的举动，代表了我怎么样的潜意识呢？

我努力地分析着。第一件事，大概是因为我梦到了和诗织的童年。第二件、第三件，也会和诗织有关吗？

我好像的确曾经带着诗织偷偷地摘花，结果被大人发现了，害得两个人一起被责骂。诗织也好像真的偷偷收养过一只流浪的小猫，后来被强迫扔掉了。那一次她的眼睛都哭肿了。

我做的这些，都是为了怀念和诗织在一起的无忧无虑的童年吗？

四

这一天之后，我越来越恐惧，越来越不敢睡觉，好多晚上都要等到实在熬不住的时候才能入睡，有时候又会突如其来地特别困，连功课都顾不上做就睡了。而我的精力也变得很差，头脑总是晕乎乎的，上课时无精打采，甚至有几次趴在课桌上就开始打呼噜。

“瞧瞧你最近都干了些什么！”老师很恼火，“之前你向我进行毕业咨询的时候，我就告诉过你，只要你保持努力，进入一流企业工作是不会有任何问题的。但看看你现在的样子，只怕进三流企业都没希望！”

我低着头，像斗败的公鸡一样听着老师训斥。其实什么一流企业一流大学之类的，都不是我现在思考的重点了。我早就陷进了深深的恐慌中，不知道这突如其来的梦游症会把我带到什么地方，不知道我在任何一天一觉醒来会身处何方、会发现自己干下了什么荒唐的事情。

但你越是害怕什么，什么就偏偏会找上你。一月下旬刚刚到来，一次更为糟糕的梦游发生了。

那天早上刚醒，我就发现自己身上粘糊糊的，好像是睡觉的时候出了一身大汗。起身之后，再摸摸昨晚脱下的衣服，发现也是潮湿的。我明白，我又梦游了。然而除了汗水之外，我并不能找到其他任何特殊的东西，所以暂时无法辨别，我究竟干了些什么。

这种感觉真让人不愉快，就好像背上有什么地方发痒，却怎么也找不到具体痒处一样，简直恨不能把整个背上的皮都抓破了。这一天上课的时候我都在琢磨昨晚到底发生了什么，但始终不得要领。一直到了下午参加篮球社社团活动时，答案才浮出水面。

刚到篮球馆门口，就听到里面闹闹嚷嚷的，好像不良少年在打群架。进去后一看，不过是队长在训斥一年级新队员。队长嗓门嘹亮，一个人开口训话就好像有几十只鸭子在聒噪。“我说过无数遍了，每天训练完之后，所有篮球都要擦干净收好，地板要擦亮。你们的耳朵都长到鼻子上去了吗？”队长怒吼着。

我进去一看，也不禁皱起眉头。球车被拉到了场地中央，篮球散落得到处都是，地板上处处是脚印，难怪队长要生气。他可是个非常要求细节的人，尤其在诗织担任经理后，这种要求的程度增加了不止一倍，很多新队员都被他训得整晚整晚地做恶梦。

“可是……可是昨天训练结束后，我们明明把所有东西都收拾好了的。”一名新生小声辩解说。话音未落，就被队长重重一拳砸到头顶上。

“胡说，我的眼睛是瞎的吗？”队长的声音快要把球馆的房顶掀起来了，“要不然就是这些球会走路，还长出脚穿上了球鞋在地板上乱踩，对吗？”

这之后他说了什么话我就没注意听了。那句话提醒了我，球肯定不会走路，更加不会长脚，它们之所以被扔得乱七八糟，肯定是有人在训练结束后又趁着大家都离开后溜了进来，弄成现在这样。而这个可恶的罪犯……多半就是我吧。我想起了早上起床时自己身上的汗水，现在有答案了。

训练的时候我状态很差，分组对抗更是一塌糊涂，运球运到脚脖子上，近在咫尺的上篮都能弹框而出，我想站在场外观战的诗织一定很失望。但我是老队员，队长不好当众训斥我，只是让我先回去休息。我灰溜溜地离去，满脑子都在想着这一次的梦游。

这是我的第四次梦游了，距离远远超过了之前的那三次。我居然在睡梦中一个人跑到了学校篮球馆，一个人练起了球，这真是太匪夷所思了。仅仅是因为昨天训练时，诗织看着我不佳的状态皱了一下眉头吗？为了这个，我就在潜意识的驱使下跑到篮球馆加练吗？



我开始意识到，我的梦游症越来越重了。我梦游的时间越来越长，路程变远了，做的事情也更加复杂，居然能走那么远的路来练习篮球。以后呢？还会有更复杂，后果更严重的事情发生吗？

我需要找人帮助，这是我想了许久之后得出的结论。但问题在于，应该找谁帮助呢？如果去医院，我得了梦游症的消息就会传开，警察说不定反而会怀疑到我头上；如果去找好雄……就算好雄够朋友不会出卖我，他能帮到我什么呢？这个除了收集女孩子情报之外一无所长的家伙……

我想来想去，都没能想到什么办法，不知不觉天色已经很晚。明天还要上学呢，我叹了口气，开始准备明天要用的书。这时候一个小东西从书架上滚落下来，我捡起来一看，是纽绪结奈的圣诞礼物，那个可恶的电击器。这个电击器我记得是扔在了书柜死角里，或许是梦游时挪动了位置，所以掉下来了。就是这个电击器害得我开始梦游，并且一次比一次严重，直到半夜去进行社团活动。然而……纽绪毕竟也是无意的，何况我也并没有证据能证明，我的梦游就是因为这个电击器而起。

我突然冒出了一个大胆的念头：我可以去找纽绪帮忙吗？她是一个无视常规的疯子，但正因为如此，她并不会在意我的梦游会给外界造成什么麻烦，也就是说，她不会向外泄露。另一方面，这个疯狂的科学怪人，也许真的有办法制止我越来越重的梦游症。

这个念头让我高兴了一下下，但很快我又冷静下来。不能找纽绪。并不是因为担心她治不好，也不是害怕她可能会把我的毛病越弄越糟糕，而是因为，纽绪绝不会不索取任何代价的白白帮我。她的脑子里永远充满各种怪诞的念头，但一直苦于找不到“足够的”实验品，实际上就是说，没有实验品。毕竟没有人敢拿自己的生命去开玩笑，让纽绪执行那些让人头皮发麻的恶魔实验。如果我去求她帮忙，那简直是送羊入虎口。我宁可梦游，也不想看着自己的身体被切成两半，左手接到右腿上，额头上多出一只眼睛什么的。

转眼到了二月，我的高校生活还剩下最后的一个月，而且是一年中最短的一个月，难免让人有些忧伤。情人节也快要到了，我不知道那一天能收到多少巧克力。这一个月来，因为不停地担忧着梦游的事情，我和女孩子们接触很少，她们主动约我出去，我也多半拒绝，想必已经被她们拉入“不受欢迎者”的黑名单了。

还有更糟糕的事情。好雄告诉我，有一天中午在学校走廊上，性格活泼的朝日奈夕子主动向我打招呼，约我下午放学后一起喝点东西，但我当时魂不守舍，竟然完全没有注意到她的存在。据说朝日奈回

去后至少扎了三十多个草人，每个草人身上都贴着我的名字，胸口钉上了钉子，然后放进火里烧，真是听上去就让人不寒而栗。

魂不守舍如此，我和诗织的感情当然也没有任何进展。情人节时，她会不会只送给我一块友情巧克力呢？唉，在这方面，谁也比不过伊集院丽这家伙了，每年都是一卡车一卡车地往家里运巧克力。真不想在十四号那天看到伊集那得意洋洋的脸。

我身边的朋友好像只剩下了好雄和优美这两兄妹。好雄还是老样子，虽然费力地收集着各种各样的女孩子们的情报，对自己身边的事物反应却很迟钝。我告诉他，我精神不振是因为天气变化着凉了，之后又告诉他我吃坏了肚子，再之后告诉他窗外总有野猫叫春，害得我睡不着觉。他居然照单全收，都相信了。

优美则有着比他哥哥更加迟钝的神经，连我的情绪变化都完全没有理会到，也正因为如此，她是唯一一个从来没有疏远过我的女孩。她比我低一个年级，毕业的压力还未到来，所以明显心情很轻松。既然我和其他女孩子接触减少了，她就不客气地补了上来。我不得不经常在放学后和她一起去弹子房打弹子游戏，或者去看她最热爱的摔角比赛。每到这种时候，我就好像变成了空气，她的视线里只有赛场中央的格斗者们，嗓子几乎要喊哑了般给他们加油。不知怎么的，一开始那种尖叫声让我简直要窒息，现在却渐渐麻木得没感觉了。我想，也许这说明我已经比较习惯和优美在一起了。

此外我还做出了一个很重要的决定。我对好雄说："我要继续升学，不想先工作了。我打算以升入一流大学为我的目标。"

好雄很吃惊："开什么玩笑？伊集院家的企业不是你一直想要进入的吗？而以你的成绩，也完全足够啊。"

"伊集院丽那家伙，以后迟早会继承家族的产业的。我可不想在他面前鞠躬说'老板好'，那样我会连早饭都吐出来的。"我神色如常地撒着谎。其实和伊集院半点关系也没有——反正那张自以为是的脸我早就看习惯了，他能给我发薪水的话，叫一声老板也没什么大不了的吧。真正的原因在于，如果我在大学里被发现梦游，还可以进行治疗，保留我的学籍。如果在企业里被发现，就一定会被炒鱿鱼了，因此比较起来，还是升学比较好。这是我经过很长时间的思考，最后想出的解决办法。我可不希望三年的努力化为泡影。

好雄劝了我很久，最后见我执意不听，也不再勉强，他自己还在为成绩不好、可能连二流大学都上不了而担忧呢。优美更无所谓了，她大概完全没有这个概念吧。我有时候模模糊糊地想，按照学校的传统，毕业之日在传说之树下向我告白的女孩，会是优美吗？可惜不是诗织……

以后的几天，我又遇上了一两次梦游，睡觉前把自己绑在床上也无济于事，不过运气还好，并没有干什么太出格的事情。正当我以为，我可以这样将将就就地迎来情人节，然后平静地渡过毕业考试



时，我遇上了一次前所未有的梦游。这一次梦游，是比之前深夜跑到篮球馆里去发疯更加恶劣、或者说恶劣十倍的事件——那就是杀人无尾熊的逃跑事件了。

五

关于无尾熊逃跑事件，请各位读者翻到本文最开头的那一段，讲述了好雄通知我该事件的具体过程，此处不再赘述第二遍了。各位只需要知道，这是一个大麻烦，那就足够了。

我坐在书桌旁，一点一点梳理着记忆，回忆着前一天发生的事情。前一天是星期天，在好熊一次次地鼓励下，我终于成功约到诗织一起去动物园。但两人之间的气氛很冷淡，只是默默地从一个笼子前走向下一个笼子，很少说话。倒是看完无尾熊之后，诗织感叹了一句："其实无尾熊真的很可怜，这里不是它的家呀，也难怪它脾气那么不好。"

当时我好像是随便说了个笑话，把诗织的伤感岔了过去，但显然这件事一直留在我的脑子里并没有过去。现在我该怎么办？一定是我梦游的时候放跑了无尾熊。这头无尾熊可能在附近造成大麻烦，甚至于……杀人。如果真有人被无尾熊袭击了，那岂不都是我的错？我浑身发抖，抱着肩膀缩在床上，就像是个受了委屈的小女孩。

我觉得我应该把这件事告诉警察，但再一想：无尾熊已经跑了，告诉警察有什么用呢？难道无尾熊会躲在我家的壁橱里等着警察上门吗？

这件事给我带来的恐怖意义在于：我犯罪了。这已经不再像之前四次的梦游那样，只是做一些无意义的小事，即便是从垃圾堆里捡回一只死猫，除了恶心一点，也不会有什么危害。但这次不同，我放走了危险的杀人无尾熊，可能会变成一个间接杀人犯。这已经不只是失去诗织、失去进入一流企业机会的问题了，这是我会不会被关进监狱的问题。那样的话，我的人生就彻底被毁了。

无法可想。我在惴惴不安中度过了几天，表面看来还算平静。失踪的无尾熊在逃跑了三天之后被抓住了，抓住它的不是别人，正是我想要求助的纽绪结奈。原来那只无尾熊流窜了几天之后，不知怎么地居然在黄昏之后闯进了我所在的光辉高校。

幸好那时候学校已经放学了，校园内并没有其他学生，除了一个人，那就是纽绪。她习惯性地在实验室里待到很晚，做着那些让旁人胆战心惊的实验。无尾熊在校园里逛啊逛啊，终于一不小心靠近了实验室，脚步声马上被纽绪听到了。

这里不得不说明一下，纽绪虽然是个科学怪人，但毕竟还是一个女高中生，见到无尾熊这样的野兽，难免会有点受惊，所以我们就不能过分苛责她对待无尾熊的手段。事后根据兽医检验，无尾熊的屁股上被酸液烧秃了一大块皮毛，假如那里有尾巴的话，一定也会连根消失；两只前爪被冷冻起来了，大概是液氮之类的化学药品；脑袋上肿起了一个大包，鉴于纽绪所制造的古怪机械装置实在太多，谁也猜不到究竟是哪一样装置能打出类似五角星的形状；最后是……动物园的人赶到现场时，无尾熊就处在昏迷状态，足足四天后才醒过来，而且在这之后的半个月内都萎靡不堪，再也不复昔日威风。

"我早就说过，我的电击枪一下子就能电晕一头大象，"纽绪轻描淡写地说，"我可从来不会夸大其词。"

虽然很多人怀疑其实纽绪先使用了电击枪，剩下的步骤都完全是出于泄愤，乃至于用无尾熊来做实验，但纽绪坚决不承认，那也没办法。不管怎么样，无尾熊的危机总算暂时过去了，铁笼被加固了，院长还增派了保安人员，人们的生活恢复了平静，又可以在动物园拍着手观看无尾熊了。可我的平静什么时候能到呢？

我终于开始认真思考之前的那个念头：可能我真的需要寻求纽绪的帮助了，纽绪虽然不是太好的选择，但总有成功的几率，而且她对我做的实验也未必就一定会有什么不好的结果，大不了像无尾熊那样被打昏……但如果我再继续梦游下去，结果是一定没可能好的。

六

有一天上午，我和诗织一起去了游乐园。游乐园并不是诗织太喜欢的地方——可我为什么要把她约到这儿来呢？脑子坏掉了吗？——所以当时的气氛更加冷淡。我好几次试图找个话题来聊聊，都是说了几句话就冷场。

可恶啊，我实在是应该多跟着爱读书的如月未绪背一点诗歌什么的，也许都能派上用场。

后来我们逛到了摩天轮旁边。这种比较温和的娱乐设施，诗织倒是没什么意见。所以我去排队买票。就在这时候，我听到了几声很奇怪的声音。

咔吧、咔吧、咔吧。好像是金属弯折断裂的声音。所有游人都抬起头来，东张西望地找寻声音的来源。后来突然有人大叫起来："糟糕了！摩天轮！摩天轮！"

大家齐刷刷朝着摩天轮的方向看去，都惊呆了。不知怎么的，摩天轮那巨大的转盘竟然开始倾斜，一点点向着地面倒了下去。游人们尖叫着四处奔逃，摩天轮上的乘客更是齐声高呼救命。可是，谁能有本事阻止摩天轮的倒下呢？

咔吧、咔吧、咔吧。我一边拉着诗织狂奔，一边扭过头，看着那可怕的一幕。摩天轮就像是神话中被击中了脚踵的巨人，慢慢地、坚决地倒向了大地。一声震耳欲聋的巨响，地面也随之震颤了一下。呛人的烟尘中，哭喊声开始想起。

我活了那么大，还是第一次亲眼目睹这样的惨剧，那种巨大的震惊简直难以用语言形容。但我还没有来得及说话，诗织突然惊叫起来："你的衣兜里……装的是什么？"

我一低头，才发现在刚才剧烈的奔跑过程中，衣兜里有什么东西慢慢滑出，悬在袋口。我低头一看，马上觉得全身的血液都凝固了：那是几个巨大的螺钉。

从哪儿来的螺钉？怎么会在我衣袋里？我的目光不由自主地望向刚刚倒塌的摩天轮。警察和医生正乱纷纷朝着那里跑去。

诗织看着我的眼神慢慢冷得像刀锋："是你干的！"

我大叫一声，从床上坐了起来，浑身都被汗水湿透了。这是个梦。幸好是个梦。

我看了看表，才凌晨三点半，可我已经不敢睡觉了。我找遍了整个房间，没有发现什么多余的东西，可我还是不放心，骑上自行车飞快地冲到游乐园，然后翻墙进去了。我在摩天轮下面看了很久，没有发现任何有人靠近过的迹象，这才松了口气，瘫软在地上。

这次确实只是梦，没有发生什么。但再这样下去，也许有一天我真的会跑到游乐园里去，把摩天轮或者云霄飞车的螺丝拧下来几颗——那太可怕了。我不敢想下去。

还是宁可变成纽绪的实验品吧！我在迷迷糊糊中想着。

情人节这一天，学校门口照例出现了伊集院家的两辆大卡车。伊集院丽的崇拜者们围在卡车外面，排着队向他送巧克力。这已经是光辉高校每年一度的景观，简直比文化祭体育祭还要热闹。我低着头，想贴着墙不受人注意地溜进教室，但还是被伊集院截住了。这家伙就像是有千里眼，我躲到哪儿都能看到我。

"哟，今年一定收获不错吧！"伊集院一脸坏笑地对我说，"不知道会有多少个没有眼光的女孩子会给你送巧克力呢？五六个，七八个？运气好的话，会收到超过十个吧。"

他的手往楼下一指，虽然没有明说，但意思很明白了。我怎么可能和伊集院财团的继承人去比赛人气呢？不过是自取其辱。

不过话说回来，我毕竟还是有一些巧克力可以收到的。课间休息的时候，我认识的女生们都分别找到我，给我送上了巧克力。不过……这些巧克力似乎都是友情巧克力，这一点从她们落落大方的表情上就能看到。

唯一的例外是优美。她的脸蛋红通通的，好像很不好意思，而且我很奇怪地发现她眼圈发黑。

"昨天晚上为了做这个巧克力，很晚才睡觉，可惜还是没有做好。"优美红着脸说。

这么说来，这个巧克力是她亲手做的了，而且做了足足一夜，我感到一阵温暖。这大概是今年收到的唯一一份包含着特别心意的巧克力吧。

优美离开后不久，纽绪结奈来了。和前两年一模一样，她还是那副懒洋洋的笑容，随手递给我一块巧克力："吃下去之后，如果有什么反应的话，要及时向我报告啊。"真不知道她送的是情人节巧克力还是致命的毒药。

我接过巧克力，看着她的背影，咬了咬牙，追了上去。我们坐在实验室里，我把自己梦游的事告诉了她。纽绪安静地听我讲完，发出一声冷笑："这么说来，你打算把自己的梦游怪罪到我头上来了？"

我赶紧摇头："我可没那么说……只不过，这件事不能告诉别人，也许只有你能帮我的忙。"

我相信纽绪不会拒绝，我同时也相信她一定会提出条件。果然纽绪考虑了一阵子，慢吞吞地开了口："哎呀，如果能做我忠实的奴仆的话，不是不能考虑的……"

这话太过分了！难道她真的沉迷于幻想中，以为自己已经是开动着杀人武器征服全世界的女王了？但我有求于人，只能继续低三下四地说："如果一定需要我为你的实验提供什么协助的话，我愿意帮忙。"

纽绪"嘀嘀嘀"地笑了起来，那笑声更加让我脊背发凉。她笑完之后，阴沉地说："既然如此，就自豪地开始做我的实验品吧。距离23日的毕业考试还有9天的时间，我可以保证在这9天里，你不会再干出梦游出门的事情。"

这话我越听越不是滋味："等等，你不会是想用绳子把我捆上，让我晚上出不了门吧？我可不要这样的馊主意！"

再说了，捆绳子这种事我也试过，但我不能完全捆成死结，否则早上起床自己就解不开了。但只要不是死结，我在梦游中也能解开。放跑无尾熊的那一天，我就是这样解开自己的绳子跑出去的。

纽绪笑得更加邪恶："我怎么可能用这么笨的方法呢？那是你们这些完全不懂科学的白痴才会采用的。我会配置一种药，你只要在睡觉前喝下，就能保证不会犯梦游。"

她这话说得很肯定，但语气太轻松了，我未免半信半疑。然而事到如今，既然选择了求助于纽绪，就不能反悔了。

"睡觉之前，把这个装在床头，"纽绪递给我一个小摄像机模样的东西，"可以监控你究竟有没有梦游。"

"可是，万一我梦游起来，动手把它关掉或者拆掉呢？"我问。

"无可救药的笨蛋！"纽绪叹了口气，"你要是把它关掉或者拆掉了，不是正好证明你梦游了嘛！"

放学后，纽绪果然给了我一瓶药水。好雄奇怪地看着我："我说，你这小子，原来说要追求诗织，最近却老是打优美的主意，现在怎么又和纽绪同学亲密起来了。我警告你，你可不许对不起优美……"

这都是什么跟什么啊！我头昏脑胀地摆脱掉喋喋不休的好雄，赶紧回了家。晚饭后，我坐在床边，看着手里的瓶药，心里犹豫不定。真的要喝下去吗？会不会一道青烟过后，我就变成了什么奇形怪状的怪物呢？纽绪这个人可是什么都做得出来的。

最后我咬咬牙，不能再这么下去了。梦游已经让我痛苦不堪，我可不想在毕业之日变成一个疯人院里的病人。我打开瓶盖，咕嘟一口，把纽绪的药水喝下去了。然后我把摄像机放在床头，开始拍摄。



也真是奇怪啊，这一天晚上果真安然无事。录像显示我睡得很香，几乎都没怎么翻身。我们在实验室看完了录像，我长出了一口气，讷讷地向纽绪表示谢意。纽绪意味深长地说："别忘了，你还欠着我实验品的义务呢，我会随时要求实施我的权利的。"

我只能苦笑点头，你说什么就是什么吧。

不管怎样，纽绪的药物确实效果很好。这之后一连好几天，我都没有再梦

游。我的心情开始好起来，不但温习功课时自认为效率提高了，在女孩子们面前也终于恢复了正常。有一天放学后，我在校门口遇见了诗织，诗织居然主动向我提议："我们一起回家吧，反正离得那么近。"

我当然不会拒绝。我们走到附近公园的时候，诗织忽然问我："还有几天就是毕业考试了。你的目标是什么呢？"

我想了想："我还是希望，能够直接进入一流企业工作吧。我想要进入伊集院财团工作。"

如果梦游被治好，我当然会继续我的第一选择了。

"这么说来，你又改变注意了？"好雄说，"你可真是个奇怪的人。上个月才刚刚告诉我，你不想叫伊集院做老板，所以并不打算去就业呢。"

"现在的想法和那时候又不同了嘛，"我自然不能告诉好雄真相，只好临时编着谎话，"其实伊集院……也没有那么讨厌，做一个全校男生的公敌，我觉得他的内心未必不是孤单的，他说不定也在渴望着友情呢。也许……也许我能和他成为朋友呢？"



好雄摇摇头："你可真会开玩笑，和一个每年圣诞舞会都要羞辱你两句、一到情人节就炫耀收到的巧克力的家伙，也能成为朋友吗？"

好雄非常讨厌伊集院，这一点可以理解，谁叫伊集院那么受全校女孩子的喜欢呢？受女性青睐，也就意味着成为男性公敌。在好雄的情报收集册上，专门有伊集院的一页，上面写着长长的两排"讨厌讨厌讨厌讨厌……恶心恶心恶心恶心……"

"什么事都有可能嘛，只要肯努力。"我随口回答，好雄的表情看起来很不以为然。

七

晚上继续服用纽绪的药水。虽然很难说会不会有什么副作用，先把该死的梦游症治好再说吧。放学后，又被优美拖着去打电玩、吃零食，实在把我折腾得够呛。喝下药水不久，我就睡着了，连摄像机都忘了开。

我又梦到了和诗织约会，而且是夏天，在海边。诗织穿着一件非常漂亮的比基尼，让我忍不住大声称赞。诗织又高兴又害羞，脸都红了起来。但就在此时，忽然天空响起了雷鸣声，大雨瓢泼而下，砸在我们身上，海水里掀起一股巨浪，把我们卷了进去。

我猛然一下子惊醒过来，却发现身前有一个人影！我大喊一声"小偷！"，起身去找我的棒球棒，那个黑影受到惊吓，连忙从窗口跳了出去。我追到窗口，看见那个黑影飞快地向远处跑去，看背影……好像有点眼熟。

我回到床边坐下，松了口气。原来刚才梦见海浪，是这个小偷碰到了我的床造成的；至于之前的雷鸣，多半是他开窗户的声音吧。还好没丢什么东西，小偷见到我醒来，就匆忙逃离了，可惜在黑暗中，又是刚睁开朦胧的睡眼，我实在没能看清他的样子。

只是那个背影……实在很眼熟。我越想越觉得在哪儿见到过，心里有些不安，但一时间有想不起来究竟是谁。

明天就要迎来毕业考试了，这也是对高中生涯的总结了。学校里弥漫着感伤的气氛，大家都在依依惜别，就连一向讨厌的伊集院今天也出人意料地没有挖苦我。当我们在走廊上狭路相逢时，他甚至对着我微笑了一下，我当时简直以为自己还在做梦。

"多么令人留恋的校园时光啊，不是吗？"他说。

"我说，伊集院，你今天怎么那么不对劲哪？"我问。

他哈哈大笑两声，没有回答我，转身走掉了。接着我又碰到了美树原爱。最近一段时间以来，每次看到美树原我都觉得很内疚，那一天用拙劣的借口拒绝和她一起回家，应该是很伤害她吧。其实好雄已经没有再惦记着她了，只是我还没有想好用何种方式去道歉。

美树原仍然低着头，仍然用比蚊子叫还要细的声音对我说："那个……祝你好运，实现自己的理想。"

我有些感动，想了想，决定趁这个机会道歉："呃，那天下午放学的时候，我并不是故意不和你一起回家，而是因为……我不想让好雄看见。真是对不起。"

美树原有点发愣："早乙女同学吗？被他看见会怎么样？"

这是在装糊涂吗？我只好硬着头皮继续说下去："圣诞夜的时候，他不是向你告白，然后被你拒绝了吗？我担心他看到我和你一起回家会难过。你知道，好雄是我的好朋友……"

我还没说完，就被美树原打断了。她眨着眼睛，一脸惊奇地望着我："没有啊。早乙女同学从来没有向我告白过。"

我愣住了："不是吧？你是不是记错了？就在圣诞之夜啊，伊集院的家里。"

美树原坚决地摇摇头："没有。早乙女同学那天根本就没有和我说过一句话。事实上，我平时也几乎没和他说过话。"

我心里一沉。这么说来，那天好雄是在骗我。他根本没有向美树原表白过，可当时为什么那么说呢？

我仔细回想着当时的情景，但忽然之间，另一件不相干的事情跃入脑海。背影！那天晚上潜入我家的小偷的背影！我之前一直在想着，为什么那个背影看起来如此面熟，现在终于想起来了。

那是好雄的背影，我的好朋友，早乙女好雄的背影。

我都忘了我是怎么和美树原告别的了。那一天剩下的时间我都在想着两件事：好雄为什么会半夜跑到我的房间里来？好雄为什么会骗我说，他向美树原告白然后被拒绝了？

我觉得我有必要从圣诞之夜开始重新回忆。一个人不会毫无理由地编谎话骗人，每一个谎话都是有目的的，在圣诞那天，好雄说谎的目的是为了什么？我回想着那时的细节，我的心情还算愉快，正准备回家，好雄却显得情绪低落，我顺理成章地要安慰他。而在这之前，我得到了那样奇怪的圣诞礼物——纽绪的电击器。

我把这些碎片一点点连在一起，忽然开始止不住地发抖。我开始明白了好雄的意图。这么长一段时间以来，种种怪异的事件，似乎也有了解答的可能。我的手心都是汗水，慢慢把所有的线索梳理干净，于是真相就浮出水面了。

我的梦游是假的！我根本就没有患上什么梦游症！一切都是好雄安排的阴谋。他一直都想要策划这样一起梦游事件，但始终没有找到机会，直到圣诞夜交换礼物之后。纽绪的电击器，给了他绝妙的借口。

他先是假装向美树原告白被拒绝，做出一副可怜兮兮的样子，知道我肯定会想办法安慰他，于是顺理成章地带着我回到他家里。我们喝了一些茶，他一定是在茶里放了安眠药之类的东西，弄得我昏昏沉沉的，回到家之后就呼呼大睡，什么也记不起来。

然后好雄就跑到附近的公园，剥下两片树皮，然后翻窗进入我的房间，把树皮粘在我的衣服上和手腕上。第二天我向他打电话询问的时候，他马上就把事先准备好的谎言说出来，告诉我我被电击器电了一下。但事实上，这根本是一次子虚乌有的电击，真正起到作用的，是好雄的安眠药。但我根据这个谎言进行推测，却只能得出一个结论：我在梦游。

这么一想，我还真是发现了，每一次梦游的晚上，我都睡得特别早。出于对梦游的恐慌，我经常不敢睡觉，在床上发呆到半夜，但每到梦游的时候，则通常是放学回到家就开始发困，勉强撑着吃完晚饭，就早早地上床，一觉睡到第二天闹钟响起。那应该都是好雄事先策划好的。在决定让我梦游的前一天，他会找到机会让我喝下掺了安眠药的饮料，然后趁着我半

夜药性发作后睡得死死的，他可以任意地炮制我“梦游”的种种痕迹。比如鞋上的泥土，比如花坛里的脚印，比如湿湿的衣服——其实只是自来水吧，比如篮球馆里面散落一地的篮球。为了让我相信自己是在梦游，好雄只怕也累得够呛。难怪我也经常觉得他精神不振呢。

可是等等！我的记忆不算差，有好几次“梦游”之前，整整一天我都没有碰到过好雄，即便碰到也是在上午或者中午的时候，难道好雄还有那么大的本事，能够控制安眠药恰到好处地在傍晚才发作？拜托，这只是好雄，而不是科学家纽绪结奈。他还没有那么大的本事。

另一个名字跳了出来，在我的眼前晃动：优美！我想起来了，那些没有碰到好雄而仍然发生了“梦游”的日子，我在放学后好像都是陪着优美在玩，我们打电玩，吃一些零食，当然也要喝点东西。好雄这可恶的家伙，为了达到目的，竟然连自己的妹妹都要利用。

但是好雄为什么要这么做呢？一切犯罪活动，总应该有动机才对吧。圣诞舞会上所发生的，仅仅只有我获得电击器那么一件事么？在此之前呢？应该还会有些什么。于是我想到了好雄一句意味深长的话。

“你和她跳舞的时候，我可在旁边替你观察哟，藤崎同学好像有点紧张呢。”那是我刚和诗织跳完舞后，好雄说的话。他真的是在替我观察吗？恐怕还是替他自己观察比较多一点。而这之后，诗织竟然披上了我的外衣，想必更加会令好雄感到恼火。

我长长地出了口气，弄明白了原因：好雄也喜欢诗织。他所作的这一切，都是为了让我陷入恐慌，然后渐渐被诗织所疏远。他差一点就成功了，我确实魂不守舍，渐渐失去了女孩子们的好感。所以最近的一段时间，他并没有打算安排我“梦游”，可能是觉得没那个必要了。

但他没有想到的是，放跑杀人无尾熊这件事，做得太过火了。我不想让自己成为一个罪犯，于是去求助了纽绪。纽绪给我吃的药，虽然我不知道成分是什么，但恰好可以中和安眠药的药性，让我不至于睡死。我并不知道这一点，也并不知道其实我的梦游并不是被治好了，而只是好雄没有再下药而已。但我的确心情又好了起来，而且又开始和诗织一起亲密地回家。好雄无疑感受到了这种威胁，于是又打算再次制造梦游事件。

但他没有料到，纽绪的药令安眠药失去了效力。当他翻窗进来时，一碰到床，我就惊醒了，于是他仓皇逃窜，但背影还是被我看到了。

以上就是我做出的推断。我很愤怒，也很伤心，因为好雄毕竟是我最好的朋友。这三年来，他给我提供了那么多女孩子的情报，也好几次在暑假时约上几个女孩，叫我一起出去玩。现在回想起来，都是为了让我分心，不要和诗织走得太近吗？

而接下来，我又应该怎么去面对好雄呢？

八

毕业考试还算顺利，我自我感觉发挥得不错，进入伊集院财团应该没什么问题。好雄这几天也忙于考试，我没能见到他，而优美不再出现在我眼前了，也许是好雄猜到自己的阴谋被识破，不好意思让她再来找我。

考完最后一科的那天，是二月二十八号，第二天就是毕业典礼。我收拾好东西，准备离开学校，但突然想起，梦游症的问题总算是托纽绪的福解决了，让我顺利完成了考试，我应该去向纽绪表示感谢。虽然她不出意料将会升入一流大学深造，但即便是中学生活的最后一天，她也不会放过机会在实验室里做她那些可怕的研究的。

刚来到实验室门口，我忽然听到里面有人说话，居然是好雄的声音，我连忙躲在一旁，听着他和纽绪的对话。他会来找纽绪干什么呢？

“求求你，你总能想到办法的吧？”好雄哀求着，“难道你没有办法绑架他，然后给他洗脑什么的吗？”

我的血液都快要凝固了，好雄这个混蛋，在脑子里想什么呢？

“洗脑吗？那可很麻烦呀。”纽绪不紧不慢地回答。

“一定要让他忘掉藤崎同学啊！”好雄不顾一切地说，“只要你能办到，我愿意答应你的任何要求。”

可恶，为了追求诗织，竟然想要给好朋友洗脑，我这三年简直是瞎了眼睛了！我这么想着，就想握拳冲进去，但好雄的下一句话吓了我一大跳：“如果他不能忘记藤崎，我回去怎么向优美交代啊？”

优美？我几乎不敢相信自己的耳朵。要我忘记诗织，不是为了他自己去追求，而是为了给优美扫清障碍？这么说来，这起梦游事件，一开始就是优美策划的，目的就是为了让我离开诗织？

突然之间，很多细节像录像一样在脑海里浮现出来：圣诞舞会上，优美一直纠缠着好雄，好雄显得很为难的样子；在好雄家里，优美对那个电击器非常好奇，一定要我拿出来给她看看；在我因为“梦游”而神神叨叨情绪低落的时候，优美是唯一一个始终陪在我身边的女孩，那时候我觉得优美真是可爱呢……

原来都是优美的阴谋，而好雄只是帮凶。我忽然有一点点原谅了好雄，而想到优美的动机，又觉得她也很可怜。那一刹那我心里转过了很多复杂的想法，最后却只是推开实验室的门，走了进去。

好雄看到了我，脸色一下子变得苍白。他的头深深地垂了下去，一言不发，我看到有两滴泪水滴在他的鞋尖上。

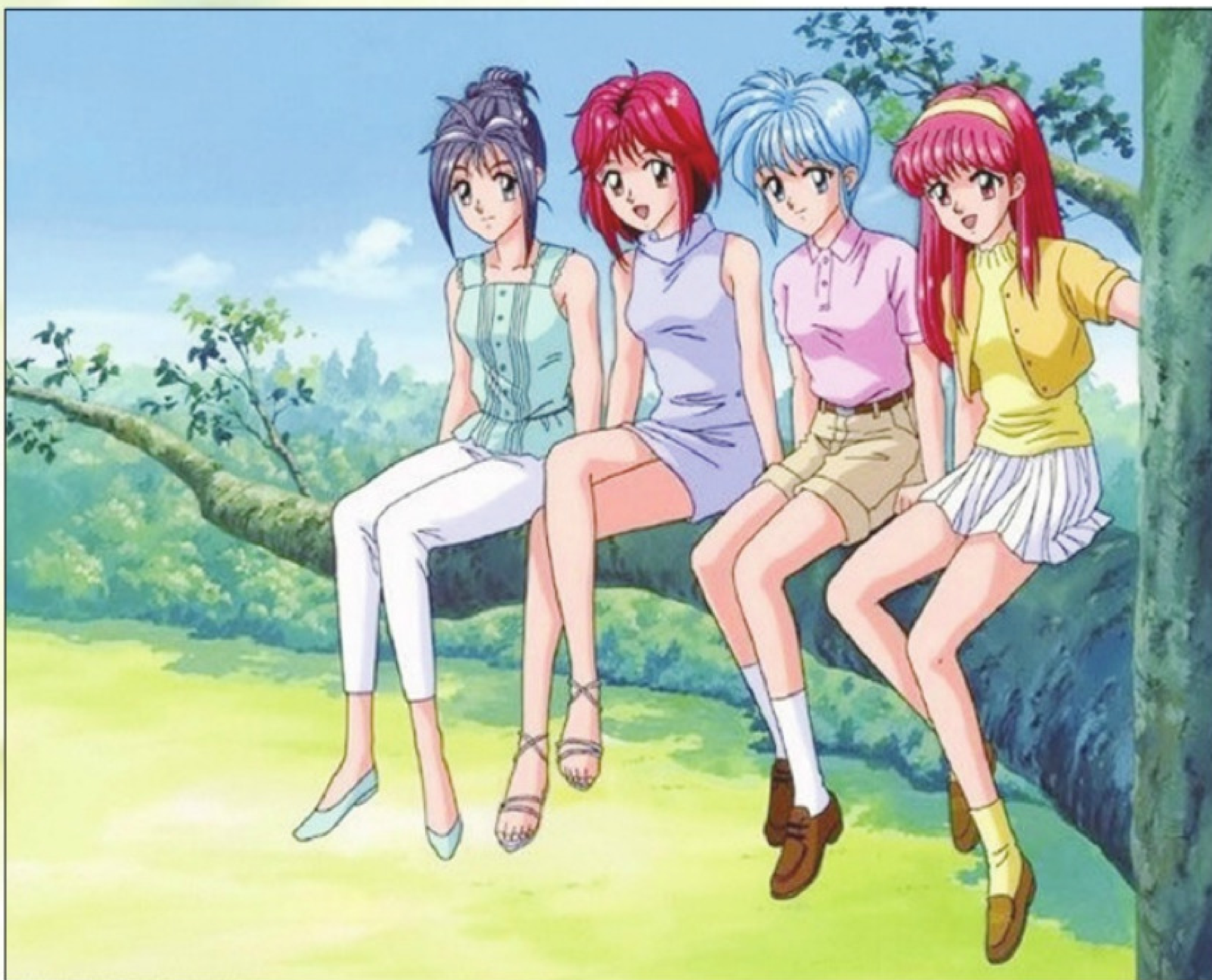
“你真的要给我洗脑吗，好雄？”我轻声问。好雄不敢回答，发出低低的啜泣声。

“哟，还真是感人的一幕呢，”纽绪阴阳怪气地说，“不过这种凡人之间的事情，不要拿来打扰我。说起来。毕业考试结束了，你可以履行你的诺言了吗？”

我点点头：“我一定会说话算话的。你要做什么实验，换头也好，挖心也好，复制人体也好，都随便你。”

纽绪的嘴角浮现出一丝神秘的微笑：“那就好。既然如此，明天毕业典礼之后，开始我们的实验吧。明天你会收到一封信，只要按照信里的要求去做，就可以了。现在你们都出去吧，不要再耽搁我宝贵的时间。”

我莫名其妙地退了出去，好雄跟在我背后，却又不敢靠近。我们就这样默默地走着，一直出了校门。我终于忍不住了，



回头对好雄说："忘记这件事吧。你也是为了优美，不管怎么说，即便你不是一个好朋友，总算……总算是个好哥哥。"

好雄终于忍不住痛哭起来。他一边哭，一边抽抽噎噎地说："不，不能都怪到优美头上，这也是我的错。我本来一直不同意帮助优美的，可是圣诞舞会那天晚上，我没能忍住我的嫉妒，一冲动，就答应了。"

"嫉妒？真的是为了诗织吗？"我叹口气，"你从来没有告诉过我你喜欢诗织呀。"

好雄的回答大大出乎我的意料："不，不是为了藤崎同学。我对自己很有自知之明，从来没有想过有朝一日能亲近藤崎同学这样的女孩。"

不是为了诗织，那是为了谁？我再度开始回忆那天晚上的情景，当好雄向我编造谎言说他被美树原拒绝时，我毫不犹豫地相信了他，因为那时候他的表情确实很失落，不像是伪装出来的。按他刚才说的，那是出于对我的嫉妒，可除了诗织和美树原爱，我并没有接近其他任何一个女孩呀。

这时候我的脑子里像有一道闪电划过，我一下子明白了好雄所谓的"嫉妒"指向何处："是、是、是他！是伊集院家的那个管家！是他！"

天哪，我想起来了，在我离开伊集院家时，那个管家确实追上了我，向我说了些奇怪的话，没等他说完，好雄就出现了，管家立刻逃走了。

"他叫外井雪之丞，"好雄有气无力地说，"从那一刻起，我就决定帮助优美，因为那也是帮助我自己。我想，你如果患了梦游症，就没法去伊集院财团工作了，也就没有机会再见到他了。伊集院家每年都会有两次邀请优秀员工到家里参加宴会，我怕你们再见面……"

"所以当我告诉你我准备改变志愿，继续升学之后，你就没有再给我吃安眠药了。可当我改变主意、回到之前的志愿后，你也变了主意，是吗？"我悲哀地问。

好雄点了点头，我忽然一阵怒火上涌："可你为什么会干出放走无尾熊这么危险的事情！你知道吗，我差一点就去警察局自首了！"

好雄大为吃惊："没有啊？我虽然伪造了很多次梦游，但无尾熊不是我放跑的呀。动物园的铁笼那么坚硬，我怎么可能打得开？"

我狠狠地盯着好雄的脸，但我能看出，这次他说的是实话。这么说来，无尾熊事件是别人安排的，那会是谁呢？谁能有那么大本事打开动物园的铁笼呢？

除了纽绪结奈，我想不出第二个人。这样说来，她早就知道了好雄策划的梦游诡计，却偏偏不点破，反而利用了它。她知道，普通的梦游不足以给我足够的压力，于是制造了无尾熊事件，逼得我在走投无路的情况下，只能向她求助。这样的话，我就不得不乖乖答应，做她的实验品。



可是会是什么实验呢？为什么一定要选在毕业之日？那时候，她已经没有实验室可以使用了呀。

我忽然产生了一个很荒谬的想法：纽绪也喜欢上我了吗？她利用了梦游事件，其实并不是想用我来做实验，而是想要……在传说之树下向我告白？在毕业之日的时候，在传说之树下告白，一向是光辉高校由来已久的传说。据说那样的话就能得到传说之树的庇佑，让这份爱情恒久地保持下去。

不是诗织，也不是优美，而是纽绪吗？我忽然觉得很滑稽。

九

毕业典礼的冗长乏味超乎想象，校长能坚持到发表完致辞而不晕倒，真是让我佩服。典礼结束后，我回到教室，发现抽屉里果然有一封信。

"我在传说之树下等你。"信写得很简单，就这么几个字。

我犹豫了很久，还是跑向了传说之树。虽然我还是没想明白到底该怎么答复纽绪，但无论如何，见了面再说吧。

我气喘吁吁地来到传说之树下，从树后走出来一个女孩，我强抑住激动的心情，抬起头来，发现这是……

一个陌生人。

虽然是一个很美丽的女孩，但我并不认识她，甚至从来没见过，那她约我出来干什么呢？不过等等，这张脸……好面熟啊，好像带着我一个熟人的影子。

"我……我是伊集院。"女孩羞涩地开口说。

"哦，是伊集院丽的妹妹吗？"我问。

"不，我就是伊集院丽本人呀，"她说，"我一直都打扮成男孩的样子，那只是伊集院家的规矩，但从毕业之日开始，我就不用再假扮了。"

我找不到任何言语去描述此时的心情，花了好长时间才想明白。但是，伊集院为什么会喜欢上我呢？是因为我嘴太笨了，每次被"他"挖苦的时候都没办法还嘴吗？

我忽然想起来了。我曾经以"不愿做伊集院的下属"为理由，告诉好雄我更改志愿的事情；到了后来改回来的时候，为了圆谎，我只好说了伊集院一大堆好话。

我那时候好像是这么跟好雄说的："其实伊集院也没有那么讨厌，做一个全校男生的公敌，我觉得他的内心未必不是孤单的，他说不定也在渴望着友情呢。也许我能和他成为朋友呢。"

让一个生活在孤单中的人听到这句话，也许真的能带来深深的感动吧。要知道，虽然打扮成男生时惹人讨厌，但诚实地说，无论容貌还是才学，伊集院可半点也不比诗织差。

但是还有一个问题："可是，纽绪又是怎么回事？这封信是她告诉我的呀。"

"那是一个交易，我和她之间的交易，"伊集院笑得很明媚，"你第一次为了电击器的事情去找纽绪时，她就猜出了早乙女好雄在算计你，因为纽绪结奈制作的东西，是绝对不可能发生漏电这种低级事故的。她悄悄调查，弄明白了早乙女兄妹的企图，于是灵机一动，打算把你逼入圈套，成为她的实验品。"

"她差一点就成功了，但是最后，她发现了我对你的……所以她找到我，和我做了交易，以换取更多的东西。她主动放弃掉对你进行实验的权利。而我会出资给她建一所私人实验室。所以纽绪已经放弃了升学的念头，她觉得即便大学教授也不能教会她更多，上学本来只是因为自己没钱盖实验室的无可奈何的选择而已。现在纽绪大概正在幸福地进行实验室的图纸设计吧。"

这个纽绪……果然是无可救药的怪物呀。但不管怎样，难题都解决了，我的三年高中生活，也没有什么遗憾了。我看着伊集院美丽的笑脸，心情忽然间一阵轻松。虽然这是个意想不到的结局，但总算也是个可以接受的喜剧结局吧。（全文完）

DR留言板



林晓：中旬刊已经制作了三期，读者反响如何呢？中刊责编们怀着忐忑不安的心情打开了回函卡——

很喜欢这种创新！“深度游戏”栏目的每一页都明确地分好了类别，这一点太棒了！不过——试客多推荐些“学生化”的东西啊！我对显卡内存什么的反正是不感冒的，高端一点时尚一点的产品可以提供吗？比如说Apple的产品……**（北京 朴勇林）**

小虾：好吧，“深度游戏”成功是大家的努力。Apple产品试用？喜欢这玩意儿的人其实没你想得那么多的，比如我就从来不吃苹果……

新闻、月评很不错。插图效果能好点吗？每期能不能多出点？第一期长春可没进多少，家门口三家邮亭都没有卖的。为什么没有“极限竞技”了？请多找些高手过招的图来分析。还有能否有一页刊登游戏发售时间、是否发售或者是否放了鸽子等消息。还有本期赠的海报，没法说了，敢贴出来吗？可以暴力，但不可以太张扬太萌啊！长大后我能去贵刊谋职吗？那里还有什么职位？这不是开玩笑。能给我一张有所有编辑签名的照片吗？要是能在不加价的情况下给张满内容的DVD，相信我，绝对人气大增！**（吉林 崔健）**

小明：我都搞不清楚您是喜欢还是不喜欢中旬刊了，被你噼里啪啦这么多问号砸晕了。有件事情我倒是清楚，我能到大软来，成为三年来杂志社的第一个新人，那绝对是人品爆发的结果……

适当减少一下网游的篇幅。我最喜欢“前线地带”这个栏目，游戏资讯很棒，了解了不少东西，而且有助于我在同学面前炫耀一下我“广博”的游戏知识，树立我的“威信”……进入高中后，紧张的学习使我不能上网，大软便成为我获取游戏资讯的唯一途径。作为仙剑迷，很久没有听到大宇有什么动静了，希望大软的各位小编多报道仙剑的讯息。**（天津 李晨）**

小S：（为什么和他们在一起我也成小字辈了，抗议！什么，老S？那多难听……抗议……）最近的《大众软件》TOP TEN热门网络游戏排行榜上，仙剑OL可是榜上有名，楼上你要不要玩？——你不玩？那你不是仙剑迷吗？你玩？那你不是讨厌网游吗——看看，事情就是这样没法子扯清，其实甭管它是网游是单机是仙剑是魔兽，你能从中得到快乐和享受就行。不就是玩儿吗，那么较真干嘛！（林晓黑线中……）

King：读者们的意见都很好啊，虽然小虾、小明、小S你们是个年轻的团队（Say哼哼：俺可是老将出马，一个顶仨），但年轻就意味着特别能吃苦、特别能战斗，特别……那位同学，不用把那张回函卡拿走……

小虾：那回函卡写着“页码太少了”！我这就按他留的地址给他发E-mail去！

众人：咋啦？

小虾：我叫他来体会一下，一周编辑30页专题是什么滋味！

快评3月中旬刊



拿到三月的中旬刊，越来越喜欢中刊的“晶合通讯”栏目。尤其是其中的“业界声音”，虽然只有一两句话，但言简意赅，和咱的短评一样言简意赅。这期杂志有两篇让我心情沉重的文章，一篇是《在美国体验正版意识》，一篇是《我们为什么玩仙剑Online》前者让我感受到了外国人的价值观和消费观与咱们的不同，也为咱们的正版意识感到无奈。后者让我觉得中国唯一一个拿得出手的游戏品牌就要毁在一个不负责任的代理商手上。这期的游戏剧场我尤其喜欢，因为和三国题材有关，虽然内容全是作者杜撰，但是相信三国迷们看到了三国中人物的名字就会感到异样的亲切。**（天津 风随尔动）**

刊中登出的各位小编游戏回忆我非常喜欢。不愧是游戏编辑哟，玩的都是很有深度内涵的游戏。对我来说三国志3代是我最难忘的。（老了，爱回忆了）在这之前，玩的游戏无非打坦克、打飞碟。接触三国志即被震撼。原来游戏也可以有文字，有故事情节。三国志3代有一个很有趣的设计，人物可以潜伏玩无间道。记得我的美女军师（不要BS我）成功打入袁术阵营，几个月后带回1W多兵回来。心里那个美啊，做梦也在笑。自然的反过来滋味就不好受了，我打云南孟获时，张郃突然阵前反水，最终功亏一篑。而我好几月没存挡，欲哭无泪，真叫人难忘。现在无论玩啥游戏，都不复有当时心情，人生若只如初见，人生如此，游戏亦如此。等等，一个非八卦的读者提个八卦问题，林晓姐姐有难忘的游戏经历吗？**（福建 木马警报）**

林晓：中旬刊“游戏剧场”栏目中的文章，可都是我精心约作家创作的哦，绝对好看。至于我难忘的游戏经历，刚刚挖金子上到了50 000分！是黄金矿工2007年英语版，不错的休闲游戏。2009年3月中旬的这期杂志你感觉如何？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。

到这些地方可以买月中刊

读者俱乐部订阅：（半年起订）每期10元，挂号费每期3元。半年杂志60元，挂号费18元。汇款地址为北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层（邮编100142）

网上订阅：《大众软件》淘宝网店

搜索店铺：大软读者俱乐部

店铺网址：http://shop35122436.taobao.com/

找你身边的报刊亭订阅：和书摊老板聊聊吧。

bbs.popsoft.com.cn

软盘生活

讨论帖

强烈BS下三月中上说仙剑的那位小弟

[杂志评论]

原帖

软粉 poboat

他说他是90后，嗯嗯我也是。我是90年生人。我接触游戏的时间不是很长，从2000年开始的，玩的游戏也不多。不过我接触的第一款游戏确是光荣的《三国志2》，当时是win98系统，《三国志2》也是一样的DOS游戏。不过我仍很喜欢，虽说由于当时我实在是接触不到什么别的游戏（在电脑上除了自带的扫雷、红心大战等等外只有超级玛丽、俄罗斯方块），不过就是这样的游戏我玩得却津津有味。

正如三月上中赤军所说，策略游戏注重的并不是画面，全搞成3D玩得未必有意思。也许这并不适用于RPG类型的仙剑，可是现在毕竟不是当年了，3D已经是游戏的标准了。不过RPG游戏的精髓在于剧情确是没错的。

我接触的第三款游戏就是《仙剑奇侠传》，相比《三国志2》靠输入数字下达命令来说，当时感觉仙剑无疑是非常具有操作性的。时至今日，玩过的RPG游戏也有十几款（别拍我，我玩的游戏就是少）了，可是记得最深刻的却只有两款，一是仙剑二是天之痕。

最喜欢的仙剑攻击技能无疑是“乾坤一掷”，这个由“金钱镖”升级的烧钱技能无疑是强大无比的，投入与产出是可以得到正比的，不过钱也烧不起啊，正常通关后打二遍时就用金山游戏把钱锁定在了99 999，嘿嘿，好好虐下电脑。回想起剧情，是仙剑开创了中文RPG模式，以现在的眼光看来是有些老套了，不过你知道这款游戏的诞生时期吧，那是1995年。姚仙创造了它，时至今日，新玩家已经看不上它了，觉得它画面这么烂玩个P呀。那小弟说迷宫，我要说，就是这样迷宫，我可以为此一遍又一遍地走。在那个网络不热的年代，没有图文攻略可借鉴，我硬是玩下来了，而且滋滋有味。

后来的后来有了《新仙剑奇侠传》，画面好了，不过也失去了很多。然后说下，我周围的同学有许多和这位小弟有一样看法，他们只追最新最好的画面游戏，有时更是潜意识的弱化剧情。

虽然BS，不过这也是现实。

真是怀念那些在我记忆中留下痕迹的东西呀。

回帖

编辑psychoo

hihi，您好，这位作者是我约的。编辑部策划这个选题时，曾经拿出了3种方案，最后决定尽量避免“只看到我们想看到的”这种局面，所以约了一些新作者发表看法。拿到文章后，我确实考虑是否刊登，就是怕伤害仙剑fans感情，不过在编辑部讨论过后，认为我们有必要把各种声音展现给读者，怎么说呢，就好像明知会挨打，还凑上去的感觉。是不是很2啊……

所以能看到lz来鄙视，我还是很高兴的，说明这篇文章确实有它的作用，尽管可能不符合部分读者的心境，但现实中确实存在这一现象，能够把这些现象挖掘出来，正是我们为之努力的目标。



所以，非常欢迎对这位作者意见持不同见解的同学奋笔疾书，投给大软，大家一起进步哇！psychoo@popsoft.com.cn

有关争议，我是这样理解的。举个例子，在咱们受到的教育里，中国是拥有5000年历史的文明古国，但实际上国际学术界是不承认这5000年的，那么这个问题就是一个有争议的问题。还有比如达尔文进化论，马克思主义等等，不管真相如何，或者根本没有真相，它们是有争议的。

具体到一款游戏，我们谈论的也许不是争议，而是个人喜好。楼上也有同学说了，个人喜欢是很个人的一种东西，比如我很喜欢punk鼻祖性手枪这个乐队，但是我大部分朋友并不喜欢，他们喜欢歌特金属，不过这并不妨碍我们成为朋友。

因为什么呢，我想是尊重吧。

4月的中旬刊有篇文章便是讨论尊重这个问题，依然是另一个角度。怎么好像是广告……

至于“90后的代表”这个概念，我认为并不存在，不管在任何年代，都有所谓“特立独行”，比如王小波，在那个时期，他便是如此特立独行，今天呢？王小波被评为20世纪伟大的中文作家之一。说他不好的，是这个社会；捧他到巅峰的，同样是这个社会。

我对很多非主流的做法虽然说不上喜欢，但绝对尊重。我想说下“非主流”三个字，为什么叫“非”主流？什么又是主流？主流是否就代表了正确和正义？什么是正确？什么是正义？为什么必须穿校服？为什么必须要做课间操？体育达标的标准从何而来？为什么这么多人喜欢用火星文，甚至30岁以上的？为什么这么多人喜欢玩那些我觉得肯定没人玩的游戏？

我每天都在思考这些问题，我找不到答案。我能做的，就是在可能的范围里，把它们呈现出来，这是我对游戏的尊重，对这种被称为第九艺术的形式的尊重，对所有热爱游戏的玩家的尊重。

bbs.popsoft.com.cn

读者来信

分析游戏中虚拟货币通货膨胀解决方法

陕西 张楠

林晓：这封来信的内容很有趣，我不是学经济的，但他提出的问题还是很让我思考了一阵子。游戏中的经济——听起来有点荒谬，但在游戏与现实越来越模糊边界的今天，这可不是儿戏。来信很长，有删节。欢迎大家讨论这篇文章中的观点。来信请E-mail至linxiao@popsoft.com.cn.



随着网络游戏的兴起，游戏中的虚拟货币也渐渐被众多玩家当作一种实质财富，并且等价为实际社会财富，能买到玩家喜欢的装备和物品等，甚至有玩家用实际钱币（人民币）或者游戏点卡点券等实际有价物品来交换金币，这也就兴起了大量虚拟货币FARMER（俗称金币刷子）。

随着网络游戏的发展，由于大量虚拟货币“刷子”的存在和游戏本身货币平衡系统的缺陷，就出现了虚拟货币的贬值，而这样也就打破了游戏的平衡，导致了虚拟货币的快速贬值与高通货膨胀，使得那些没有时间和精力去“打钱”的玩家倍感“经济压力”，严重的甚至会对一款游戏失去兴趣和信心。同时，虚拟货币刷子的存在，也导致了大量违规的点卡换“金币”，人民币换“金币”的现象产生，扰乱了一款网络游戏的正常运营。而作为网络游戏的运营方，为何不能设计一些合理的规则，引导玩家，让他们把花费在虚拟货币上的真实价值也变成运营商的收入呢？我想，只要是人为的事，都是有可能通过努力解决的！

以网络游戏《魔兽世界》为例，其开发之初，设计的是铜币、银币和金币的虚拟货币体系，互换比例为100。游戏刚开始运营时，玩家的感觉一个金币都是“大钱”。而“魔兽世界”本身系统只有少量“金币”的产出：怪物掉、任务获得等等，几乎没有系统的“金币”消耗，从NPC处修装备的钱很少，买其他一些基本材料的钱也很少。这样，产出的“金币”几乎只是在玩家与玩家之间流动，而“金币”在系统中的数量也像滚雪球一样越来越大。到现在，几乎每一件装备都能标到一万“金币”，这样也就导致了“魔兽世界”原本货币体系中的铜币和银币几乎失去了意义，货币体系几乎崩溃！

其实，虚拟的游戏就像虚拟的真实社会，那么其价值体系应该也是可以遵循真实社会的价值体系的，也就是说，游戏中的经济问题，就应该通过和现实中一样的经济手段来解决，比如货币政策和财政政策。首先，货币的供求平衡，从经济上看，就是一个总需求和总供给的问题，也就是总消耗和总产出的问题！既然游戏中（如魔兽世界）有很多的产出（打怪掉，任务得），我们为什么不设置更多的消耗呢？当然不是那些基本需求的消耗。我们可以设置一些特殊的物品或者装备，让那些持有大量“金币”的人可以有选择的消费这些东西，比如说和比较高级副本中掉落装备的同档次装备，而设置的价格不是一个死板价格，应该是一个浮动价格，价格的设置应该根据游戏中现实状况的调查来决定，就如同经济学调查一样！这样那些有“钱”的人，就可以通过他们自己的选择获得较好的物品，满足他们“实现自我价值”的心理需要，同时系统也收回了大量的虚拟货币。而这些装备的设置，也应该是维持整个系统平衡的。这些装备虽然比较好，但是和高

端副本比还是有逊色，和高端PvP比也有逊色，这样就不会打击RAID玩家和PvP玩家的热情，同时又能给那些不爱RAID，不会PK的FARMER玩家增加了一条获得较好装备的出路，也满足了他们的心理需要！我们还可以加入一些高端消耗品直接可以用“金币”从系统买到，比如“魔兽世界”中的紫色材料宝石，设置一个合理的价格（根据市场浮动价格设定），让有“金币”的玩家可以直接用“金币”买到，这样也回收了虚拟货币，同时紫色材料宝石是消耗品，玩家就算打怪得到，也就相当于发笔小财，不会影响系统平衡性！

另外，我们可以引入一些现实经济中存在的东西，如商业银行。玩家可以在虚拟的商业银行中获取贷款，当然我们给予玩家信誉评级，第一次借贷的玩家有较低的贷款数额限制，当他们诚信还款后给信誉评级加分，违约的话减分，信誉评级直接影响可借贷数额限制（就如同现在的信用卡体系）。而玩家通过借贷的虚拟货币金币可以提前拿去买他们想要的装备（前面说过可以通过金币买到系统设置的较好的装备），提前享受，但是他们还款是需要计算利息的，这个利息的计算利率，和计算时间需要经过虚拟社会中的市场调查分析来设定（这就需要经济学调查），合理的水平就能稳定游戏虚拟社会中的货币稳定。同时利息的计算时间必须是按玩家上线时间计算，否则一个半年不上线的玩家突然想玩而上线的时候发现欠了个天文数字的贷款，估计他们就会永远不玩了。而通过放贷回收的利息，其实就是回收了系统产出的货币，也缓解了虚拟货币的贬值！还有，出于运营商考虑，我们可以设置用点卡点卷来买“金币”的服务，当那些借了虚拟贷款，无法及时还款的时候，因为害怕欠款会不断增长，玩家很可能会考虑用点卡点券来买系统提供的“虚拟金币”交易去还款。这样的做法也是合理而可行的，同时这样也可以增加运营商的收入！

再有，可以设置税收。我前面提过很多玩家之间存在人民币买金币，点卡点券买“金币”的行为。我觉得运营商不应该是一味的阻止，而是应该引导。既然有这样的交易存在，那就说明玩家有这样的需求，而有需求就有市场，我们可以把这种交易中的收入也引导到运营商的收入中，同时还可以规范这个市场行为。具体方法我们可以开发一个游戏中合法的点卡点券与“金币”的交易系统，玩家想要卖点卡，只需将点卡充入自己的账户，然后联系好买家，双方进入游戏中的点卡交易页面，买家输入好“金币”数量，玩家输入好出售的点卡点券的点数，然后双方同意交易，金币和点卡点券点数就自动到对方的账号上了。而系统这从中抽取一定的交易税，比如5%的交易税，举例也就是红玩家出售500点点卡（或者点券），蓝玩家用500金币买，在最终交易后，红玩家获得的是475金币，蓝玩家获得475点点卡。这样系统就在回收了一定数量虚拟货币“金币”的同时，还收入一定的点卡点券的税收，增加了运营商收入。而这种交易方法的最大优势是安全，不会出现骗点卡、骗“金币”的骗子，规范了市场行为，同时还引导了玩家的消费导向，相信会被很多玩家接受。很多玩家在进行点卡点券换“金币”交易的时候，宁愿损失一点金币或者点卡点券点数也要换个安全放心，所以是有市场的！而且这种方法也不会出现运营商通常担心的玩家“金币”换点卡的交易，会减少运营商收入的情况。运营商通常担心的情况是，如果那些“金币”刷子用虚拟货币“金币”从其他玩家手里买了点卡，那他们岂不是不会用现实的人民币来买点卡了吗？那么运营商的收入不是就减少了吗？其实运营商的这种担心是多余的。从经济学的角度来看，这只是一个供需平衡的问题。微观上，有人民币而缺“金币”的玩家，只是把需求转移到了FARMER身上，也就是说，如果没有FARMER刷“金币”，他们就不会出现对“金币”的需求，他们可能一个月只玩两张点卡（就是一个月只花费两张点卡时间）。但FARMER出现后，“金币”快速增多，那些不刷“金币”又需求“金币”的人就会考虑用点卡来买“金币”，这个时候他们可能购买4张点卡（两张自己消耗，两张用来买“金币”）。而FARMER，看似他们没花人民币来买点卡（好像是没有让运营商得到点卡收入），而他们其实是真实的在消耗点卡时间，而这些点卡时间其实是由那些用点卡购买“金币”的玩家提供的。也就是说那些FARMER是增加了点卡消耗的，也就是增加了运营商收入的！可以这样理解，就是那些没时间刷“金币”的玩家花人民币（点卡）雇佣了FARMER来给他们刷“金币”。运营商只要这样考虑，多一个人玩，就多一个人消耗点卡时间，总的消耗点卡时间就是他们的收入！



粥粥的IT与游戏（4）

有人说游戏世界太荒唐，也有人说现实世界太无趣；有人说游戏世界太虚幻，也有人说现实世界太愚蠢。游戏与现实到底有无高下？今天，我们就来展开一场游戏与现实的对抗。分别来自游戏与现实的14对选手进行1对1的较量，结果如何大家一目了然。

本文纯属娱乐，不涉及任何政治、文化、经济等因素，只盼各位读者一笑了之，切莫深究。如无意中有所冒犯，还望多多谅解。

游戏vs现实

■北京 齐天大宝

马车



胜方：游戏

游戏代表：波斯王子

马车很浪漫，驴车……很缓慢。

扫雷



胜方：游戏

游戏代表：Windows扫雷

如果能这样程式化地解决一切问题，世界和平目指！

泥



胜方：游戏

游戏代表：Glarsir

直立行走，是泥巴进化的标志之一，也是从无生命的原始形态向有生命的战斗形态转变的方向之一。

骑马打仗



胜方：游戏

游戏代表：赤壁

护甲、速度和稳定性的极大优势，可以让我们将语言不通这个小障碍忽略不计。

邮递员



胜方：游戏

游戏代表：邮差

并不是所有邮递员都有着这样的业余爱好。当然，我们要向忠于本职工作的邮递员表示敬意。

月球



胜方：游戏

游戏代表：月航

在月球上采一枝花远比留下一个脚印浪漫得多，阿姆斯特朗也会这么认为的。

厨师



胜方：游戏

游戏代表：北斗神拳Online

以食神的名义，做出金光闪闪的料理吧，让每个食客都留下幸福的泪水。

左撇子



胜方：游戏

游戏代表：塞尔达传说

这个左撇子除了有较强的运动神经和战斗能力外，还拥有究极奥义——青春永驻。

愤怒



胜方：游戏

游戏代表：Left 4 Dead

有的愤怒要人命，有的愤怒招人笑。

管道



胜方：游戏

游戏代表：Full Pipe

这样有趣的工作环境和工作伙伴，会让管道工人成为超越律师和牙医的热门职业。

换衣服



胜方：游戏

游戏代表：模拟人生

如果换衣服只需要转个圈的功夫，每个女人的衣橱都会再扩大两倍。。

忍者



胜方：游戏

游戏代表：忍者龙剑传

成为忍者的三大要素是：暗器、遁术和酷！

鸡蛋



胜方：游戏

游戏代表：魔兽世界

打鸡蛋，有时需要一双筷子，有时……需要25台电脑。

杂志



胜方：现实

游戏代表：潜龙谍影

我认为，Snake也有必要看一下攻城略地这个栏目。

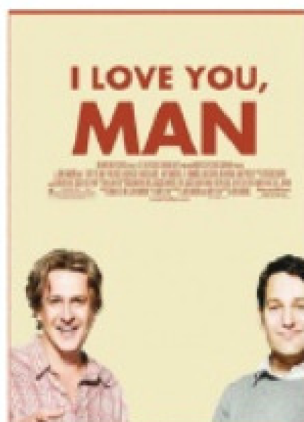
大众影音之「欢乐篇」

《超级英雄》



这是一部超级英雄影片，尽管它没那么“传统”。Ed是一个怀有超级英雄志向的青年，由于野蛮行为被判有罪。结果因祸得福，他要接受的处罚是进入超级英雄训练营，正合了他的心意。训练营里有形形色色的超级英雄，冰冻女、气泡男等等。超级英雄小组联手与恶势力作斗争，也遭到恶势力的顽强抵抗。Ed必须要解开背负的身世和命运之谜，才能拯救团队打倒敌人。故事看起来颇有英雄范儿，不过事实上，整部片子完全都是胡闹，搞笑最高。

《寻找伴郎》



凭借《一夜大肚》而名气大盛的演员保罗•路德，在本片中扮演一个准新郎。由于太沉迷于卿卿我我的男女爱情，而忽略了男人间友情的他，在婚礼举办之前，开始为没有合适的伴郎发愁。伴郎是个令人头痛的角色，要顾及到各方各面，几经磨难，包括被男同志强吻之后，他终于遇到了合适人选。然而两个男人间带点孩子气的友情，差点就影响了他的婚姻大事。这部带点“阿帕图”色彩的喜剧，轻松诙谐的讲述了一个关于男人的故事。

《幸存者：托坎廷斯》



这已是CBS王牌真人Show《幸存者》的第18季了。本季赛场定在巴西高地托坎廷斯，参赛的16名选手包括足球教练、发型师、中学校长、律师、模特、运动员等，他们将在地势险恶、物资有限的自然环境中呆上39天，不与外界接触，靠自己的能力生存下去。想要得以幸存，除了赢得比赛项目外，更重要的是怎么与别人打交道。尔虞我诈还是坦诚相待？单兵作战还是秘密联盟？这些背景各异、性格各异的参赛者在近乎原始的环境中，将展现出怎样的智慧与人性呢？当然，幸存者从不缺少帅哥美女。

The Broken Family Band 《Please And Thank You》



The Broken Family Band是一支来自英国剑桥的乐队，成立于2002年。7年时间内共推出了5张专辑，颇为高产。这次的新专辑将于2009年4月20日发售，关于此次新专辑的名字，乐队表示：“相信善意和礼貌，文明的行为举止，可以让人们更加和睦的相处，这也是整张专辑所要表现的主题。”乐队2007年的专辑《Hello Love》曾获得AMG四星半的高分，期待愈加成熟的他们此次能有不俗表现。

多样性是本次欢乐篇的关键字，有一个人的多样状态、不同人的多样组合、事情的多样发展等等。多样性造就矛盾，矛盾则激活笑料。

《两个抬棺材的人》



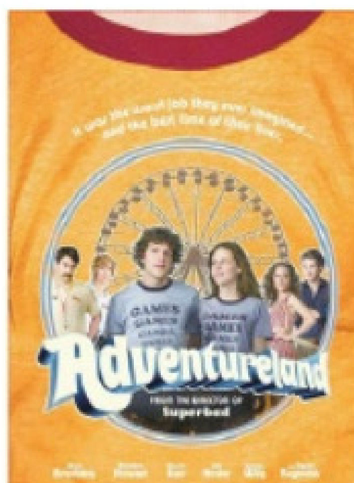
Nexus Productions动画公司为BBC制作的短片，获2009年奥斯卡最佳动画短片提名。戴着礼帽、穿着正装的丧葬业父子二人，为了一口棺材跋山涉水历尽艰险，还到地狱走了一遭，最终工作完成，二人轻松上路。整部片子充满了浓浓的英伦气息，严谨传统的作风、行为礼仪的注重，当然还有古怪荒诞的幽默。虽然是一个与死亡有关的故事，但可以笑着讲述，让人笑着欣赏，这正是英国人所擅长的。

《底特律金属城》



动画《底特律金属城》的漫画原作以广为人知的美国摇滚乐队Kiss为原型，自2005年连载起，销量便一路飚升。此次的动画版为真人电影预热所做，共12集。虽然是漫画压缩版，但较忠于原作。名为DMC的死亡重金属乐队，以狂野的曲调、直露和歌词和激情的演出，征服了众多狂热歌迷。只是乐队的主唱兼吉他克劳萨二世，在卸去妆容、离开摇滚舞台的真实生活中，却是一个喜爱流行抒情歌曲、害羞腼腆的清纯男孩。在他反反复复的大变身过程中，笑料不断。

《冒险乐园》



《太坏了》的导演格雷格•莫托拉自编自导的新片《冒险乐园》，以导演本人年轻时在长岛游乐园的真实经历为基础改编而来。影片背景定为20世纪80年代，一个经济状况不佳的大学毕业生，为了攒钱去实现欧洲旅行的梦想，来到一个游乐场打工。这个游乐场让他接触到各式各样的人，或者说各式各样古怪的人。和《太坏了》一样，这不是一部正经的青春校园喜剧，充满了掺杂着青春期荷尔蒙的怪诞和疯狂。P

大众影音之「战斗篇」

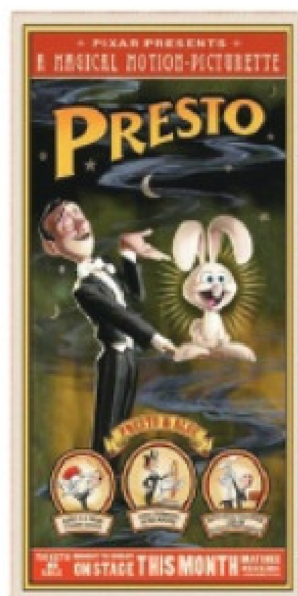
追逐是本次战斗篇的关键字。追逐食物、追逐爱情、追逐正义、追逐理想、追逐生存……无论是人还是动物，总有些想去争取或不得不去争取的东西。无论是轻松搞笑还是紧张刺激，追逐的戏码时时上演。

《口是心非Duplicity》



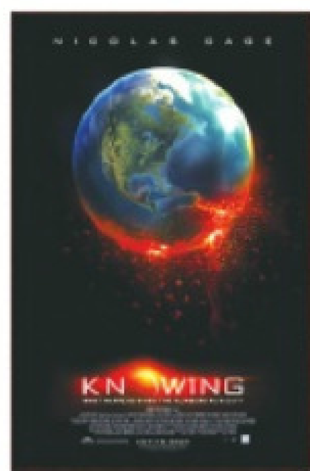
本片由《谍影重重》系列编剧托尼•吉尔罗伊执导，是一部类似与《史密斯夫妇》的爱人之间的猫鼠大战。朱莉娅•罗伯茨饰演的女主角是前CIA特工，克里夫•欧文饰演的男主角则曾任职于军情6处。处于恋爱关系中的两人同时也是事业上的对手，他们同为商业间谍，却服务于不同的两家企业。两家企业为同一项价值巨大的专利展开争夺，也使得这对恋人剑拔弩张、针锋相对起来。这是大嘴美女罗伯茨与英伦型男欧文继《偷心》之后的再度合作，且看两人在此次信任与利益、爱情与事业的种种危机与矛盾面前，上演怎样的好戏。

《魔术师和兔子》



这部由皮克斯出品、迪斯尼发行的动画短片，同样获得了2009年奥斯卡最佳动画短片提名。皮克斯有着做短片的传统，作品也数次获得奥斯卡最佳动画短片奖及提名。这次的《魔术师与兔子》走了复古调调，虽然多少受到点受到迪斯尼的影响，仍不失为一个故事精彩、制作精良的皮克斯式佳作。魔术师与兔子这对老搭档，因为一根胡萝卜闹得不可开交，不由让人想到那句老话“又要马儿跑，又要马儿不吃草？”。食物是一切行动力的根源……要重视！

《先知》



在这部由《机械公敌》导演亚历克斯•普罗亚斯执导的影片中，尼古拉斯•凯奇出演一位教授，他的儿子得到一张50年前埋入时间囊的纸条，上面密密麻麻的数字预示了一系列重大灾难信息，从发生时间到死亡人数一览无遗。凯奇能根据这些预言，在灾难发生前阻止一切么？这预言又是什么来历，背后隐藏有什么不为人知的超自然元素么？近年来凯奇接演的影片似乎大多让人失望，今次这部神秘惊悚的大场面商业片，不知道能不能再次让凯奇迷们再次头顶青天。

《章鱼》



第81届奥斯卡奖最佳动画短片提名之一，法国Goblins学院的学生作品，由6个导演共同炮制，它也曾在2008年获得SIGGRAPH的最佳动画短片和观众票选奖。故事发生在一个蓝白相间的海边小镇，这里像极了希腊的圣托里尼岛。两只章鱼为了生存和爱情而追逐和战斗。在这个短短两分多钟的故事里，角色鲜明、动作流畅、结构紧凑，丝毫不输给大牌厂商。

《怒火攻心2：高压电》



不得不说，杰森•斯坦森饰演的查夫•查利尔斯实在太惨了，上次为了求生和复仇，要无时不刻的运动和刺激来保持心率，这次干脆连心脏都没有，取而代之的是一个需要电力维持的水晶多管状人造心脏，于是电流成为查夫维持生命的能量来源，片名“高压电”也就由此而来。续集仍由第一部原班人马制作，整体风格不但保持不变，更将疯狂、暴力、限制级再次扩大。值得一提的是，预告片中配乐Given Up—曲来自Linkin Park，在上部就曾客串出演的Linkin Park主唱Chester，在本集中仍会以路人甲身份登场。

《白教堂血案》



本剧故事发生在2008年的伦敦，白教堂区发生一系列残暴凶杀案，从凶案地点、对象，到凶杀手法和细节，都让人联想到那个臭名昭著又具有传奇色彩的连环杀手——开膛手杰克。杰克连环杀人案发生在120年前，凶手身份至今仍是一个迷。一个刚刚上任胸怀抱负的年轻探长，一个经验丰富又略带顽固的老警探，还有一个致力于研究开膛手杰克的街头专家，三人携手共同面对这个恶魔般的模仿犯。这是一部只有3集的迷你剧，传统的警探追凶戏码，却因为“杰克”而吸引力倍增，只是结尾力度稍弱，多少算是遗憾。

U2《No Line On The Horizon》

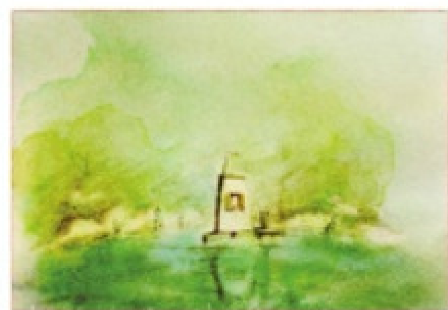


时隔5年，这支老牌劲旅终于再发新专辑。本次新作延续了U2风格，节奏、嗓音、气场都让人一听便能知道：这是U2。这些年来，U2似乎并没有花多少心思做音乐，至少主唱Bono把很大一部分精力投向了政治演说和慈善。凭借多年积攒的人气和名气，U2的“不务正业”并没有失去所有的支持者。今年2月份他们在BBC大楼进行了现场表演，到场观众仍能将楼下围个水泄不通，现场气氛的火爆热烈，让人觉得似乎歌迷比乐队本身更加敬业。当然，U2就是U2，新作值得一听。P

大众影音之「温情篇」

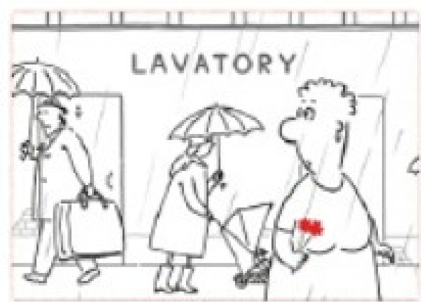
孤独是本次温情篇的关键字，老年的孤独、单身的孤独、天才的孤独、病态的孤独……孤独承载着忧伤与悲观，孤独也往往能激发最真切的情感。

《积木之家》



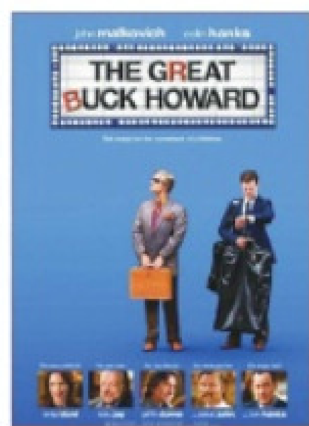
这部由加藤久仁生执导的温情动画荣获了2009年奥斯卡最佳动画短片奖。有了奥斯卡的金色光环，去年10月库存的DVD一下子便告售罄。至今还在源源不断增长的订单，使东宝映像事业部决定以万为单位进行赶制，加藤久仁生绘制的同名绘本也正在进行出版。本片讲述了一位独居老人，在海水覆盖的“积木之家”中寻找回忆的故事。缓缓的剧情带着淡淡的忧伤，点点滴滴的回忆构成平凡却百味的人生。虽然片长仅有12分钟，但就如一颗巧克力融化嘴中般，味道经久不去。

《公厕爱情故事》



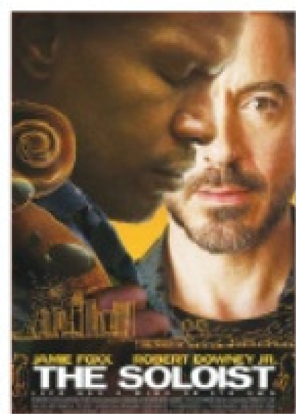
2009年奥斯卡最佳动画短片提名之一，是著名动画短片《山顶小屋咚咚摇》制作人——俄罗斯动画大师康斯坦汀•布朗兹2007年的作品。简单的2D手绘线条，幻化出一个简单的爱情故事：一位男公厕的女管理员，生活单调乏味，终日渴望着一份浪漫甜蜜的爱情。突如其来的鲜花打破沉寂，让女管理员陷入兴奋、猜测、期盼与失望混合的泥沼。而事情的真相，往往总是那么平常……

《伟大的巴克·霍华德》



一位是有才华有梦想，却已经过时的老魔术师，一位是中途辍学立志写作，却前途渺茫的法律学院学生。有着不同经历的两人，虽年龄悬殊，不过都有着对生活的向往和对自身的追求。现实的残酷与冷漠，希望的美好与温暖，构成了本片所讲述的童话般的故事。传奇人物约翰•马尔科维奇在片中饰演老魔术师，出演青年学生的则是科林•汉克斯，他的父亲汤姆•汉克斯也在本片中以父亲身份出现。年轻的肖恩•麦金利是本片编剧兼导演，影片的部分故事正是来源于他自己真实的个人经历。

《独奏者》



又是一部根据真实故事改编的电影，又是一个怪异天才的故事。杰米•福克斯饰演的街头艺人曾就读于高等音乐学府，有着过人的音乐天赋，却因为患有精神分裂症而无家可归露宿街头。某一天，艺人的琴声吸引了由“钢铁人”小罗伯特•唐尼扮演的洛杉矶时报专栏作家，故事就这么开始了。凭借《赎罪》获得了奥斯卡最佳外语片的英国导演乔•怀特似乎很擅长与音乐打交道，大概得益于英国人那与生俱来的艺术气质吧，音乐成为本片至关重要的元素。

《玛丽和马克思》



这部担当圣丹斯电影节开幕作的粘土动画电影，由导演亚当•艾略特执导，他的粘土短片《裸体哈维闯人生》曾获得奥斯卡最佳动画短片大奖，本片是他的一部半自传性电影。影片中，玛丽是一个墨尔本的8岁小女孩，马克思是一个纽约的44岁犹太人，俩人偶然成为跨越大洋的笔友，并维持了20年的信件往来。一封封信件，引领我们进入他们孤独与困惑的世界，而通过信件传达的纯真友情，不光是故事里的人物，同时也是我们的精神慰藉。

《我欲为人Being human》



这是一部BBC三台的新剧，第一季共6集。较之去年2月的试播版，本次完整剧的演员阵容虽然有些变化，故事却依然精彩。吸血鬼、狼人和鬼魂，三者同处一室，会是怎样一副光景？与众不同的3个年轻人，有着超越常人的能力，却也因此倍感孤独。找回消失的人性，过正常人的生活，是他们最大的愿望。只是他们需要面对的不单是自身性情的转变，还有那些拉他们走向黑暗的非人类势力……刚有消息说，本剧第二季也已经确定制作，故事离结束还早得很。

张亚东《潜流》



这是一张由张亚东制作、大牌云集的专辑。王菲、朴树、坂本美雨、Angela Harry、萧玮、田原等艺人，均参与了本张专辑的创作或演唱。张亚东是个不折不扣的音乐天才，据说第一次摸到钢琴就能弹奏，对音乐制作有着近乎扭曲的认真和执着。新专辑编曲丰富，涉猎曲风也甚广，Trip-Hop、英伦、民谣等均有体现。这是张不输于任何欧美一线厂牌的精良制作，双鱼座的张亚东与生俱来的音乐敏感和多年累积的从业经验，得到了充分体现。P

北美PC游戏销量榜

（2009年2月22日～28日）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	战锤40000——战争黎明 II	Warhammer 40000: Dawn of War II	THQ
2	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
3	模拟人生2双豪华版	The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4	模拟人生2豪华版	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
5	魔兽世界	World of Warcraf	Blizzard Entertainment
6	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7	孢子	Spore	Electronic Arts
8	模拟人生嘉年华——城市公寓	The Sims Carnival: SnapCity	Electronic Arts
9	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10	魔兽世界——燃烧的远征	World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年3月2日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	20.01%
2	魔兽世界	World of Warcraft	11.73%
3	天堂	Lineage	8.35%
4	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	6.03%
5	天堂 II	Lineage II	5.85%
6	冒险岛	MapleStory	4.64%
7	十二之天贰	TwelveSky 2	4.53%
8	Prius Online	Prius Online	3.93%
9	R2	R2	3.65%
10	AIKA	AIKA	3.29%



好纯粹的榜！

■榜评人 大漠小虾

如果你每期都关注我们的韩国网吧游戏排行榜，你也许会认为韩国人不玩单机游戏，其实他们也玩，比如……《星际争霸》。反过来，如果你认为美国人并不怎么喜欢网络游戏，那么NPD的最新数据就昭示了一切。暴雪在北美地区发行的所有《魔兽世界》版本都在榜上待着，与它相抗衡的是《模拟人生》的4个资料片、扩展包和豪华版。如果算上《孢子》，那么我们可以认为《模拟人生》还是最终胜出了。

看看这个今年以来最“纯粹”的榜单，你就会明白为什么心比天高的《战锤Online》开始大面积关停服务器，它也预示着如今发生在中国的网游的严重同质化现象也许根本不会在美国发生——想想UO运营了多久，《魔兽世界》就一定比它还久，这种积累到一定程度的群众基础已经不太有开倒车的可能，就算暴雪忽然改变了他们最近一直奉行的“亲民”策略，玩家们大约也只有去别的网游里度个假的心情。

同样“亲民”的是《模拟人生》，说它是美国的国民级游戏也没有言过其实。它的玩家恰恰是那些热血的游戏开发者忽视的人群，妇孺老幼都能在当中其乐融融。杀僵尸、当黑帮，那都是男人的事，就像我去一个HD论坛注册，15000个帐号里男人占到14500个一样，女人都涌进土豆网了。《模拟人生》就是个“土豆”，不但能修房子、谈恋爱，还能养狗狗！你可别觉得低清画质很弱智，哪怕是进入了蓝光时代，真正喜欢和追求高清的都是小众的一群人。别以为血腥暴力的FPS就是美国玩家的形象广告，和老少咸宜的模拟游戏比起来，它们才是小众呢！至于，本月高高悬在天上的《战争黎明 II》，很明显，早晚也要落下马来。

大众软件

“游戏剧场”小说版原创专辑

四月上旬 全国火热上市

“游戏剧场”栏目，十四年坚持游戏小说原创精神

2009年新春奉献给读者的第一波小说原创精品集





游戏中的大千世界，悲欢离合，幻化千百种不同人生

超大容量，百般滋味，尽入到字里行间

让激扬的情绪一次宣泄

魔幻、奇幻、科幻，各种文学体裁，在游戏的世界中大放异彩

国内一线幻想小说家鼎力加盟

新鲜的文字，绚丽的想象

你不可错过的阅读体验

发行电话：010-65025164

发行联系人：侯桂兰

邮发代号：82-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN